VOITA TIKKUJA, PELEJÄ JA LENTOAIKAA!

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST, C64
CD-ROM

PELIT

3/94

Puhelinlangat lentää
Air Warrior

Roolipeliä Amigalla
DARKMERE

CD
on päivän sana:
- 3DO
- CD32
- Microcosm
- Iron Helix
- Lawnmover Man
- Dragonsphere
- Journeyman Project

AMIGA-HUIPUT
- Liberation
- Settlers

Odotetut
ULTIMA VIII
The Elder Scrolls: ARENA
STARLORD

Ratkaise:
Sam & Max Hit the Road
Simon the Sorcerer
Space Quest 5



Lisäksi:
Privateer: Righteous Fire • Merchant Prince • Nomad • Bubba & Stix • Unnecessary Roughness • Perihelion • ja paljon paljon muuta.

PELIT

3/94

Ultima VIII: Pagan, sivu 18.

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, Mika Tuomainen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
(Dianan kautta 9102-0-120 5757)
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu; varaa esille 9-numeroinen asiakasnumerosi ja 5-numeroinen tilaustunnuksesi osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien tai laskusta. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy,
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.



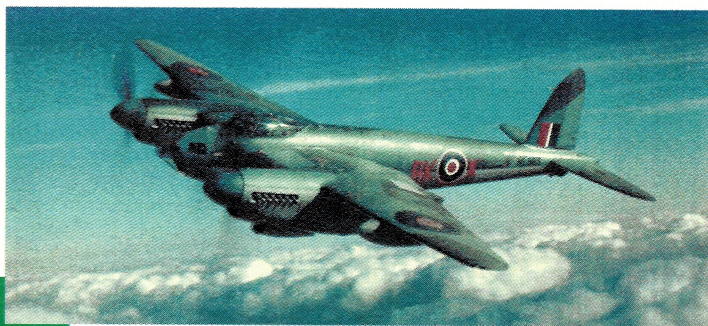
Helsinki Media
Erikoislehdet

Arvostelut

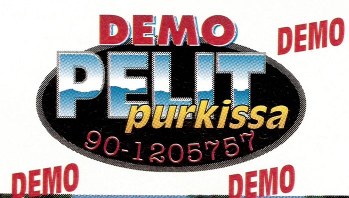


Perihelion s.42

Ratkaisut

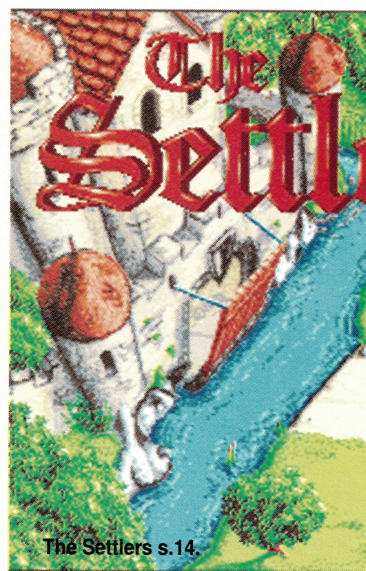


Ajan hermolla

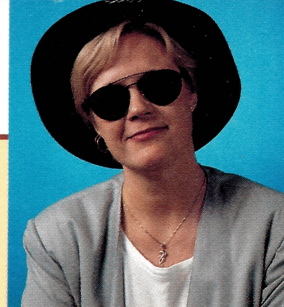



Dragonsphere s.20.

Mukana myös



The Settlers s.14.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Hello Hollywood!

Suuret elokuvatalot ovat ryminällä tulossa mukaan pelintekobisnekseen. Elokuvien katsojamääräthän ovat jo pitkään ollut laskusuuntaisia ja yhtenä syynä alamäkeen on nähty myös pelit.

Hollywood ei halua jäädä nuolemaan näppejään vaan tahtoo myös kahmaista osansa tästä nyt jo miljoonia markkoja pyörittävästä bisneksestä. Ensin myytiin vain elokuvalisenssejä pelifirmoille, nyt perustetaan itse pelifirmoja tai ostetaan ne valmiina.

Esimerkiksi MCA/Universal on perustanut oman pelifirmansa Universal Interactive Studios ja sen lisäksi ostanut palasen Interplaysta. UIS:n ensimmäinen peli on Jurassic Park: Interactive 3DO:lle, josta taas MCA/Universalin emo Matsushita omistaa osasen.

Columbia/Tri-Star taas on Sonyn omistuksessa, joka viime vuonna osti Psygnosiksen, puhumattakaan 20th Century Foxista, joka aikoo tulla mukaan tänä vuonna.

Mitä tästä sitten seuraa? Elokuvatalojen kiinnostus heräsi, kun CD-ROM yleistyi. Ne näkevät sielunsa silmillä siirtävänsä elokuvansa pelattavaan muotoon. Mutta osaavatko ne tehdä elokuvastaan interaktiivisen?

Tämän hetken CD-pelien yleinen vika on se, että niissä ei ole pelattavaa: ne ovat vain kauniitten kuvien katselukirjastoja. Nyt kun Hollywood syöksyy itse tekemään pelejä, on luvassa lisää kauniita kuvia elokuvien erikoisefekteillä höystettynä, mutta ei välttämättä pelejä.

Oikea suuntaus on MCA/Universalilla ja Sonylla, jotka eivät uskoneet omiin kykyihinsä vaan ostivat oikeita pelifirmoja siipiensä suojaan. Pelifirmatkin hyötyvät kaupasta, kun saavat käyttöönsä elokuvien erikoisefektimahdollisuudet ja automaattiset lisenssit huippuleffoihin.

Toivottavasti sekä Hollywood että muut CD-pelien tekijät pian huomaavat, että pelkkä katselu ei riitä pelaajan tarpeisiin. Myös pelattavaa pitäisi olla.

Tuija



●● Taistelu monilukuista ihmisvastustajamäärää vastaan on jokaisen kotilentäjän unelmien täyttymys. Edustajamme Kaj "Iron Hog" Laaksonen on pörrännyt Englannin taivaalla, jäänyt pahasti koukkuun ja kertoo nyt virtuaalihuumeesta nimeltään Air Warrior.

Kun tekoäly ei riitä

Air Warrior on suurin ja realistisin monen pelaajan lentosimulaattori ja samalla verkko- ja modeemipelien todellinen uranuurtaja. Tällä hetkellä Air Warrioria pelataan Englannissa ja Yhdysvalloissa, tosin peliin on liittynyt paljon lentäjiä Euroopasta, Australiasta ja Kanadasta. Kyseessä on nopeasti kasvava mania, johon me suomalaiset pääsemme mukaan toukokuun alussa Suomen On-Line Pelien avatessa linkin Englantiin.

Tunnelmaa Air Warriorin taivaalla voi muutamalla adjektiivilla kuvailla intensiiviseksi, realistiseksi ja armottomaksi. On aivan eri asia lentää elävien ihmisten kanssa kuin muiden lentosimulaattoreiden koodinpätkiä vastaan: jokainen taistelu on erilainen ja mukana on tunteita aivan toisella tavalla. Tappioita seuraa pistävä irvailu, mutta vastaavasti hyvä menestys palkitaan monella tavalla. Hyvistä lentäjistä tulee usein pelättyjä legendoja, jotka saattavat johtaa omia laivueitaan.

Kansa taisteli – miehet kertovat

Taivas idässä on täyttynyt nopeasti liikkuvista pisteistä. Kolme maata taistelee saariryhmän hallinnasta. Tukialuksemme lipuu parinkymmenen mailin päässä kiivaimmista taisteluista, mutta ei suinkaan turvassa vihollisten pommittajilta. On syytä pitää silmät auki ja radio kuuntelussa. Astun sotaratsuuni, tappavan tulivoimaiseen F4U Corsairiin, ja valmistaudun antamaan kaikkeni B-maan puolesta. Käyn läpi mittarit ja tarkistan, että bensaa ja ammuksia on riittävästi matkassa. Muistan laskea siivekkeet. Massiivinen moottori jyrähtää käyntiin. Urku auki pohjaan saakka ja lintuni kiitää pitkin kantta ja kohti taivasta. **/Iron Hog up.**

Ilmassa. Atollin päällä suurin osa kieppuvista koneista on hitaita, mutta erittäin ketteriä Zeroja. Corsairini on erinomainen kiipeäjä ja erittäin nopea. Taktiikkani onkin nousta korkealle ja ylhäältä valita uhrini hitaammin alhaalla pyörivistä. Lähestyn jo huomattavasti alempana käytävää taistelua ja tunnistan lähimmät kaksi pistettä Zeroiksi, toinen oma ja toinen vihollinen.

Tarkistan nopeasti ettei muita vihollliskoneita ole tulossa paikalle. Kaksi Zeroa ovat nyt kuudentuhannen jalan päässä ja edelleen alempana. Aloitan syöksyni kuin nälkäinen petolintu. Korjaan pienin liikkein suuntaa ja pidän keulan kohti Zeroja. Vauhti on nyt lähes neljäsataa solmua ja on aika loiventaa syöksyäni. Vihollinen on niin keskittynyt omaan kohteeseensa, ettei ole huomannut minua, vaikka olen jo parin tuhannen jalan päässä takana ja hieman yläpuolella. Hiuksenhienoin peräsimen liikkein pidän jo tuomitun uhrini tähtäimessä. Tuhat jalkaa ja laulu alkaa. Pumppaan taivaan täyteen valojuovia. Ensimmäinen sarja hieman ohi, mutta jo toisella Zerosta singahtaa rungon kappaleita. Nyt raukkaparka huomasi minut, mutta liian myöhään!

Vauhtiero on niin huima että ohitan Zeron. Samalla kun vedän koneen nousuun, katson taustapeilistä, kuinka savuava mutta vielä lentävä vastustajani yrittää epätoivoisesti nostaa koneensa perääni. Se on virhe, jolla hukkuu se vähäkin liike-energia, jonka turvin Zerolla olisi ollut pieni mahdollisuus selvitä. Vedän Corsairini silmukkaan ja autan huipulla hieman laskemalla siivekkeet alas. Syöksyn jälleen alas kohti sakkauksen rajoilla lentävää kohdettani. Enää on kysymys sekunneista ja päästän ramman japsikoneen tuskistaan juoksuttamalla pitkän sarjan Zeron eteen. BOOM! Räjähdys täyttää korvani ja taivaalla sinkoilee metalliromua. A kill has been recorded! Vastustajani



Unohda Memphis Belle! Pääseekö B-17 koskaan pommittamaan C:n pääkaupunkia?

unohti jokaisen pilotin mantran: check your six.

On aika laskeutua ja kuitata pisteet lähes täydellisestä taposta. Radiosta saan kuulla onnittelut pelastamaltani lentäjältä, joka oli sattumoisin lentänyt ilman ammuksia. Mikään ei ole kuitenkaan nautittavampaa kuin tieto siitä, että jossain päin maailmaa yksi lentäjä kiroilee nimeäni ja luultavasti jo nyt kiipeää uuteen koneeseen vannoen kostoa. Ehkä joskus myöhemmin osat vaihtuvat.



Maalikameran kertomaa: Iron Hogin ensimmäinen pudotus.

Ei pelkkää lentelyä

Ilmataistelun kuvauksesta saattaa saada sellaisen vaikutelman, että Air Warriorissa on kysymys ainoastaan silmittömästä ilmataisteluista. Pelin maailma on kuitenkin erittäin laaja ja käsittää paljon muutakin kuin lentämistä.

Peli on jaettu muutamaan erilaiseen areenaan. Aloittelijoille on tarjolla areena, jossa suurin osa realismista on kytketty pois ja kaikki tapahtuu puolet normaalia hitaammin. Suurin osa toiminnasta kuitenkin on huippurealistisella areenalla, jossa kaikki tapahtuu oikeilla nopeuksilla. Realistisella areenalla lennetään normaalisti päivästä riippuen joko Euroopan tai Tyynen valtameren skenaarioissa. Vaihtelun vuoksi aika ajoin käydään sotaa vanhoilla suihkuhävittäjillä ja joka ilta on mahdollisuus mennä ensimmäisen maailmansodan areenalle.

Usein viikonloppuisin järjestetään erilaisia historiallisia kampanjoita, laivueiden välisiä sotia tai muita erityistapahtumia. Osanottajat saavat tällöin etukäteen sähköpostina yksityiskohtaisen suunnitelman sekä paikkansa omassa joukko-osastossaan sekä mahdollisesti komentamansa osaston käskyt ja tehtävän. Tällöin toiminta on armeijan tapaan tiukan hierarkista ja tarkkaan organisoitua, mikä tietysti lisää vain tunnelmaa ja antaa enemmän potkua hoitaa hommansa kunnolla. Läheskään samanlaisesta osallistumisesta ja vastuuntunnosta ei tietokonetta vastaan voisi edes haaveilla.

Ensimmäinen asia uudella AW-lentäjällä on valita maa, jonka puolesta taistelee ja oma kutsumanimi. Maailma on jaettu kolmeen eri maahan, joista kaikki sotivat toisiaan vastaan. Jokaisella maalla on pääkaupunki, erikokoisia lentokenttiä ja tehtaita. Tehtailla on strategista merkitystä sikäli, että ne valmistavat ammuksia, polttoainetta, lentokoneita ja muita sotatarvikkeita maalleen. Tehtaista tarvikkeet toimitetaan lentokentille ja ilman kunnollista huoltoa lentäjät saattavat joutua lentämään koneilla, jotka ovat jo valmiiksi viallisia, tankattuina matalaoktaanisella bensalla tai turhan pienellä määrällä ammuksia. Lentokentillä on pienet varikot sekä bensa- ja ammusvarikot, mutta niiden tuhoutuessa joudutaan täydennyksiä tuomaan tehtailta, tosin sekään ei auta, jos tehtaat on tuhottu. Jokaisella maalla on käytössään tutkat, joiden tuhouduttua lentäjät joutuvat turvautumaan ainoastaan näköhavaintoihin.

Jokaisessa skenaariossa kartan keskellä on neutraali alue, jossa on yksi vallattava lentokenttä. Yleensä suurin osa taistelusta käydään neutraalin alueen yllä, koska lähempänä vihollisen tehtaita ja kaupunkia sijaitseva kenttä on selvä strateginen etu sen hallitsijalle. Lentokenttien valtaus on oma taiteen lajinsa sikäli, että viiden minuutin sisällä on pystyttävä tuhoamaan kentän puolustukset ja tiputtamaan kuljetuskoneesta laskuvarjojoukkoja riittävän lähelle.

Realismia

Lento- ja vähän muutakin kalustoa AW:ssa on todella monipuolisesti. Mukana on varsin kattava kokoelma ensimmäisen ja toisen maailmansodan hävittäjiä ja pommikoneita, muutama ensimmäisen sukupolven suihkuhävittäjä sekä maavoimista tankki, ilmatorjuntapanssari, jeeppi ja kuorma-auto.

Monipuolisuus ei kuitenkaan tarkoita pelkästään eri konemalleja, vaan jokainen niistä on mallinnettu niin tarkkaan kuin saatavilla olevien tietojen perusteella on mahdollista. Tämä merkitsee sitä, että koneet käyttäytyvät hyvin yksilöllisesti ja realistisesti ja jokaisella konemallilla on omat lento-ominaisuudet omine pikku kommervenkkeineen. Esimerkiksi Focke-Wulf 190 on erittäin nopea kone, jossa on massiivinen tulivoima, samalla se on kuitenkin kömpelö ja erittäin vaikea käsiteltävä etenkin hitaissa nopeuksissa. Aloittelijoille suositellaan Spitfireä, joka muutenkin on suosituin kone.

Aivan oma lukunsa ovat pommikoneet. AW:ssa pommikoneitakaan ei lennä tietokone, vaan tehtäviä hoitavat ihmiset. Ennen lentoa miehistö kokoontuu lentokentän neuvotteluhuoneeseen sopimaan tehtävistä ja tulevasta kohteesta. Ilmassa tunnelma on huikea kun useampi ampuja, pommittaja, lentäjä sekä navigaattori keskustelevat sisäpuhelimessa ja ilmoittavat havaintoja vihollisista sekä muista ympäristön tapahtumista. Monesti pommikoneilla on mukana vielä omat saattohävittäjänsä. Pommikoneen sisällä viljellään varsin rankkaa huumoria ja virtuaaliset kahvikupit, purukumit ja muu vastaava kuuluvat asiaan.

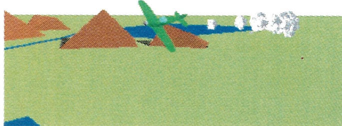
Tankkeja käytetään usein vain skenaarioissa, sillä kukapa viitsisi hukata aikaansa hitaissa siirtymisissä rintamalle. Tosin tankeissakin on tunnelmaa sikäli että komentaja, ajaja ja ampuja ovat kaikki ihmisiä. Ilmatorjuntapanssareita on hyvä käyttää tärkeimpien kohteiden puolustamiseen. Kuorma-auto on tarpeen lähinnä tarvikkeiden kuljetusta varten.

Sellaiset lentämisen perusasiat kuin kohtauskulmat, keskipakoisvoima, sakkaus ja varsinkin syöksykierteet on otettava huomioon. Konetyyppien erilaiset ominaisuudet on syytä tuntea ja käyttää hyväkseen, sillä kaikilla koneilla ei voi lentää samalla tavalla. Äärimmäinen realistisuus tietää luonnollisesti sitä, että lentäminen on vaikeampaa ja vaatii valtavasti enemmän harjoittelua kuin mikään muu tämän hetken lentosimulaattori.

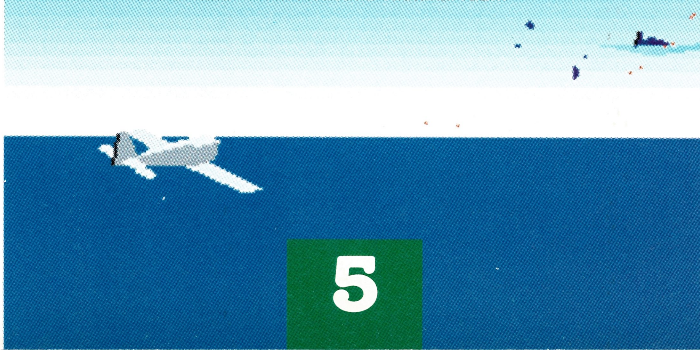
Humanistien taistelutanner

Vaikka ilmassa ei tunnetakaan armoa ja kaikki raukkamaisetkin temput ovat sallittuja, on AW:ssa tapaamani porukka ollut todella ystävällistä ja yleensä he ottavat uudet kasvot vastaan brittiläisellä kohteliaisuudella. Aloittelija saa helposti apua ja itse asiassa kokeneemmat lentäjät järjestävät

Kun motti alkaa savuttaa, lentoaikaa on jäljellä enää puolesta viiteen minuutttin. Sitten se leikkaa kiinni...



Laaksosen Zero silittää Nirvin Hellcatia vastakarvaan.





Air Warrior -sanastoa

Ilmassa ollessa ei usein ole aikaa laverrella radiossa, joten asioita puhutaan lyhentein. Tässä hieman yleisimpiä radioslangin termejä, kannattaa opetella koska usein radio on ilmassa ainoa tapa pysyä ajan tasalla siitä mitä vihollinen ja omat koneet ovat tekemässä.

Alt **Altitude,** lentokorkeus

B&Z **Boom and Zoom.** Kokeneempien lentäjien taistelutapa, jossa syöksytään korkealta ja kovaa usein yllättyneen vihollisen kimppuun.

Bogie Tunnistamaton lentokone

BUFF **Big Ugly Fat F?cker.** Pommikone.

Down Olen laskeutunut. Esim. **"down B6"**, olen laskeutunut kentälle B6.

Dweeb Aloittelija, mitättömyys, säälittävä olotila.

E **Energy,** lentokoneen energia on lentokorkeuden ja nopeuden yhdistelmä. Mitä vähemmän energiaa, sitä vähemmän mahdollisuuksia.

HQ **Headquarters,** päämaja.

Icon Tunnistettu lentokone, esim.**"icon B spit"** tarkoittaa tunnistettu B-maan spitfire.

OTW **On the way.** Tulossa ollaan. Esim. jos lentäjä lähettää radiolla avunpyynnön, voi hätiin tuleva ilmoittaa muille olevansa matkalla paikalle **"otw"** viestillä.

Ping Osuma, **"pinged you!"**

PNG **Persona Non Grata,** epäluotettava henkilö. PNG:ksi pääsee ampumalla 24 tunnin sisällä kaksi kertaa alas ystävällisen koneen. PNG ei saa seuraavaan 24 tuntiin maaltaan bensaa eikä ammuksia. PNG:n ainoa keino päästä ilmaan on loikata vihollisen puolelle.

Rev **Revvin,** muutan lentosuuntaa.

RGR **Roger,** selvä, asia ymmärretty

RTB **Return to base,** palaan tukikohtaan. Esim. **"rtb fuel"**, palaan kentälle, polttoaine vähissä.

Squad **Squadron,** laivue. Monet lentäjät ovat perustaneet laivueita, joilla on yleensä hierarkinen organisaatio komentajineen ja pienempine lentueineen. Laivueet järjestävät usein omia harjoituksia ja ottavat joinain viikonloppuina mittaa toisista laivueista. UK AW:ssa lentäviä laivueita ovat muun muassa Kraits, Sins ja Brat Pack.

T&B **Turn and Burn, stallfight.** Taistelutapa, jossa koneet kieppuvat toistensa ympärillä samalla jatkuvasti menettäen nopeutta sekä korkeutta. Perinteinen tyyli joka sopii hyvin aloittelijoille.

Up Olen nousemassa kentältä. Esim. **"up from B6"**, nousen kentältä B6.

Vis **Visible,** näkyvissä. Esim. **"vis B spit"**, B-maalainen spitfire näkyvissä.

Warp Varpit aiheuttavat koneiden satunnaista ja epänormaalia poukkoilua, esim. saat vihollisen juuri tähtäimeesi ja sekunnin päästä tämä onkin sata metriä takanasi. Varpit aiheutuvat häiriöistä tietoliikenteessä, huonosta puhelinyhteydestä tai systeemin ylikuormituksesta. Varppeja esiintyy jonkin verran aina.

Air Warrior Suomessa

Suomen On-Line Pelien toimitusjohtaja Janne Pölösen mukaan linkki Suomesta aukeaa toukokuun alussa. Kuluja lentelystä tulee 99 penniä/minuutti + ppm. Todennäköisesti järjestetään myös halvempi harjoitteluaika ruuhka-ajan ulkopuolelle.

Linkki kulkee Telesammon kautta numerosta 929292. Yhteyden saatuasi kirjoita S AIRWAR ja kun linkki on valmis, rekisteröidy On-Lineen komennolla NEW. On-linen sitä kysyessä anna nimesi ja haluamasi salasana, jonka tietysti pistät muistiin.

Lisätietoja saat MSG/Suomen On-Line Peleistä, numerosta (981) 311 5666.

usein erillisiä harjoitteluiltoja. Itse otin juuri osaa muiden pelaajien suunnittelemaan oppituntiin syöksypommituksen jalosta taidosta. Muutenkaan ei ole ollenkaan ihmeellistä, että noviisi pyydetään lentämään kokeneempien mukaan.

Kun on kuitenkin kysymys pelistä, lentäjille annetaan pisteitä alas ammutuista vihollisista ja onnistuneista pommituksista. Tämäkään ei ole aivan suoraviivaista, vaan pisteiden määrä riippuu siitä, onko suoritus päättynyt myös oman koneen tuhoon, laskuvarjohyppyyn (aina halveksittavaa), pakkolaskuun vai onnistuneeseen laskeutumiseen. Lisäksi bonuspisteitä annetaan tapoista vihollisen ilmatilassa ja useammasta taposta samalla lennolla.

Avuksi annetaan myös varsin paljon komentoja ja välineitä. Ilmassa radio ja tutka ovat parhaita keinoja pysyä ajan tasalla kokonaistilanteesta. Maassa oleillaan joko yleisissä kaikille lentäjille avoinna olevissa keskustelupaikoissa, oman maan päämajassa tai erityisissä suunnitteluhuoneissa. Maassa ollessaan voi tutkia kuka on ilmassa, strategisen tilanteen, saatavilla olevan kaluston tai mennä vaikka radiohuoneeseen kysymään kuulumisia ilmassa olijoilta. Erityisesti historiallisten kampanjoiden tapaisina erityisiltoina suunnittelu, neuvottelu ja tehtävien jako ovat lähes yhtä tärkeitä asioita kuin itse lentäminen.

Harjoittelu kannattaa

Vaikka kuvittelisit olevasi Myöhempien Aikojen Battler Britton lennettyäsi miljoona vuotta SWOTLia, karu totuus on, että uutta Air Warrioria odottaa todella kova koulu. Ei kannata edes kuvitella tiputtelevansa koneita mielin määrin heti ensimmäisenä iltana, itse taisin tuhoutua kymmeniä kertoja ennen kuin onnistuin tuhoamaan ensimmäistäkään vihollista. Hyvin nopeasti oppii sen, että on opeteltava lentämään arvaamattomasti ja liikkumaan paljon sekä vaaka- että pystysuunnassa, koska muut lentäjät rokottavat virheistä armotta, ja lyijyllä.

Aivan ehdottoman tärkeä taito on pystyä vaikeidenkin lentoliikkeiden aikana pitämään jat-



kuva näköyhteys viholliskoneeseen. Kuvakulmien vaihtamisen on syytä tulla selkärangasta, koska jo pelkkä lentäminen taistelutilanteessa vaatii uskomattoman paljon keskittymistä. Vaikeudesta johtuen se ensimmäinen tappo tuntui joltain elämää suuremmalta ja sain paljon ymmärtävää hymähtelyä osakseni kun tuuletin saavutustani kurkku suorana radiossa. Jokainen on aloittelija joskus.

Yhteyteen riittää 2400 bps:n modeemi, ja Air Warrioria pelateksesi tarvitset erillisen tätä tarkoitusta varten tehdyn pääteohjelman. Ilmaista perusversiota on saatavilla PC:lle, Amigalle, ST:lle ja Macille. Näillä pärjää aluksi.

PC-käyttäjille on olemassa erikseen ostettava SVGA Air Warrior. Grafiikka tässä versiossa on tietysti huomattavasti parempaa, mutta suurin hyöty on siitä että SVGA AW:ssa voi harjoitella kotona tietokonevastustajia vastaan tai modeemin/nollakaapelin välityksellä kaveria vastaan. Erittäin hyvä apu on myös mahdollisuus nauhoittaa lennot ja tutkia niitä myöhemmin. Myös pommituksen harjoittelu on mahdollista SVGA AW:n uusimmalla 1.113g-versiolla. Ennen kuin lähdet kylvämään rahojasi, harjoittele vähintään niin kauan, että mätkit SVGA Air Warriorin Ace-vaikeustason pilotteja kohtalaisella menestyksellä. Muun hyvän lisäksi SVGA AW on modeemilla yhtä vastustajaa vastaankin paras pelaamani modeemipeli, joten se saa varauksettoman suositteluni.

Karttoja, lisägrafiikkaa, aputekstejä, nauhoituksia tehtävistä sekä muuta Air Warrioriin liittyvää apumateriaalia löytyy Internetin kautta sekä Pelit-BBS:stä. Taivaalta tulet löytämään lentäjäpoikamme Laaksosen, Talasmaan ja Nirvin. Englannin On-Lineä on mahdollista kokeilla nytkin soittamalla suoraan Englantiin tai Internetin kautta. Remember: Check your phonebill!

Taivaalla tavataan, minut näette taustapeilistänne. Hetken.

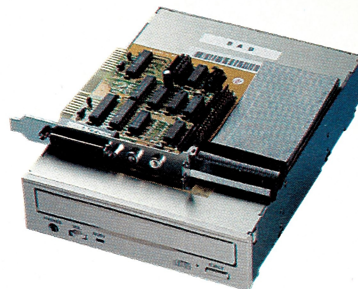
Kaj "Iron Hog" Laaksonen

Com tekniikka

Panasonic Lasermate 562

Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.

- Tuplanopeuksinen CD-ROM -asema, jossa siirtonopeus enemmän kuin 300 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika n. 320 ms.
- Täysin yhteensopiva MPC Taso 2-formaatin kanssa.
- Yhteensopiva kaikkien tärkeimpien CD-formaattien kanssa.
- Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.



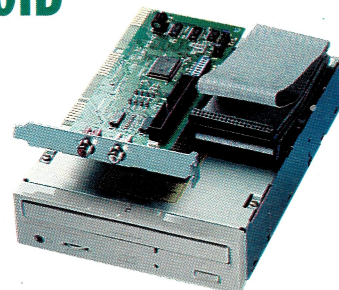
1895,-

Ä änikortilla toiseen todellisuuteen. CD-ROM:lla ehdit ensin!

Mitsumi Double Speed FX001D

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 Kilotavun sisäinen cache-muisti ja ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.



1695,-

Microsoft Encarta



Mihin muut tietokonesanakirjat loppuvat, se on vasta Microsoft Encartan alku. Encartassa tieto on ainoastaan muutaman näppäilyn takana. Uusi vuoden 1994 versio on asiatiedoiltaan täydellisesti päivitetty; grafiikkaa lisätty ja parannettu, enemmän havainnollisia animaatio-osuuksia, suoria video-osuuksia ja digitoitua ääntä.
Osta nyt tietosanakirja, josta koko perhe voi iloita.

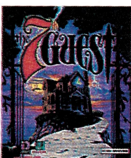
1295,-

PC CD-ROM-pelit



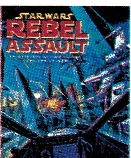
MAD DOG MCCREE — **369,-**

Maailman suosituimman kolikkopelin CD-ROM -versio. Olet villissä lännessä tarkoituksenasi tuhota rikollisliiga. Olethan nopea ampumaan!



7TH GUEST — **399,-**

Vuoden 1993 odotetuin ja kohutuin CD-ROM -peli. Kaksi levyllistä täynnä upeaa grafiikkaa ja ennenkuulemattoman mahtavaa musiikkia.



REBEL ASSAULT — **369,-**

Lucas Artsin ensimmäinen ainoastaan CD:lle saatavissa oleva Star Wars-aiheinen toimintapeli, jossa äänet ja grafiikka päätähuimaavia.

ALONE IN THE DARK	349,-	LARRY VI	399,-
B-17/SILENT SERVICE	349,-	LINKS COLL, EDITION	369,-
BLUE FORCE	329,-	LOST IN TIME	299,-
CHESS MANIACS	369,-	MANIAC MANSION II TALKIE	329,-
CURSE OF ENCHANTIA	299,-	MAXIMUM OVERKILL	395,-
DAGGER OF AMON-RA	329,-	MEGARACE	329,-
DRACULA UNLEASHED	369,-	MYST	545,-
DRAGONS PHERE	329,-	NAPOLEONICS	399,-
DUNE	475,-	PATRICIAN	369,-
DUNE/7TH QUEST	545,-	POLICE QUEST IV	349,-
DUNGEONHACK	349,-	RETURN OF THE PHANTOM	349,-
ECO QUEST	429,-	RETURN TO ZORK	495,-
EUROPEAN RACERS	329,-	RINGWORLD	399,-
EYE OF BEHOLDER I-III	545,-	SAM & MAX HIT THE ROAD	369,-
F-15 STRIKE EAGLE III	545,-	SECRET WEAPONS OF LUFTW.	369,-
FLIGHT SIM, TOOLKIT	545,-	SHAREWARE EXTRAVAGANZA	429,-
GABRIEL KNIGHT	395,-	SHATTERED LANDS	545,-
GATEWAY II	395,-	SHERLOCK HOLMES III	495,-
GREAT NAVAL BATTLES	329,-	STRIKE COMMANDER	429,-
HELL CAB	645,-	TERMINATOR II CHESS WARS	369,-
INCA	449,-	ULTIMA I-VI	695,-
IRON HELIX	299,-	ULTIMA VIII – THE PAGAN	545,-
JURASSIC PARK	299,-	ULTIMA UNDERWORLD I+II	495,-
JUTLAND	449,-	ULTIMA UNDERW./WING C. II	545,-
KINGS QUEST VI	449,-	WHO SHOT JOHNNY ROCK?	399,-
LANDS OF LORE	449,-	WORLD OF XEEN	349,-

Aikuisten CD:t



Com pelit yoo·hoo...

Pari peliä päivässä pitää tylsät tyypit loitolla



Amiga & PC

11TH HOUR CD ROM		545,-
1942: THE PACIFIC WAR		349,-
ACES OF THE DEEP		349,-
ACES OF THE PACIFIC		329,-
ACROSS THE RHINE		329,-
A320 AIRBUS EUROPE	299,-	329,-
ALFRED CHICKEN	199,-	
ALIEN III	199,-	
AMBERMOON	269,-	
APOCALYPSE	239,-	299,-
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	299,-
ARCHON ULTRA		299,-
ARMOURED FIST		329,-
BART VS THE WORLD	239,-	
BATTLEDROME		349,-
BENEATH A STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		349,-
BIOFORGE		359,-
BLUE FORCE		329,-
BODY BLOWS	239,-	269,-
CAMPAIGN II	269,-	299,-
CARRIERS AT WAR II		359,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		399,-
CHAMPIONSHIP MAN/WIN 3.1		239,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	269,-
CIVILIZATION	269,-	329,-
CLASSIC ADVENTURE		399,-
COMANCHE DATA II: OVER THE EDGE		239,-
COMBAT AIR PATROL	239,-	
COMBAT CLASSICS II		269,-
CYBERRACE		349,-
DAEMONSGATE		239,-
DAGGER OF AMON RA		329,-



DARKSIDE OF XEEN		329,-
DELTA V		399,-
DENNIS	199,-	
DESERT STRIKE	239,-	
DOOM		299,-
DRACULA	239,-	299,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER II		299,-
EVASIVE ACTION		299,-
ELDER SCROLLS		399,-
ELITE II	239,-	299,-
EYE OF BEHOLDER I–III		349,-
F-1 (DOMARK)	199,-	
F-117A NIGHTHAWK	269,-	299,-
F-14 FLEET DEFENDER		349,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.02/MIG-29		199,-
FALCON 3.0/FA-18 HORNET		199,-
FLIGHT SIM. 5 PARIS SCENERY		239,-
FLIGHT SIM. 5.0 NY SCENERY		239,-
FLIGHT SIMULATOR 5.0		349,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
GENESIA	239,-	269,-
GOAL!	239,-	
GREAT NAVAL BATTLES		299,-
GREAT NAVAL BATTLES II		329,-
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
HARVESTER		349,-
HIGH COMMAND		329,-
HIRED GUNS	269,-	299,-
HISTORY LINE 1914–18	269,-	299,-
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269,-	269,-
INDY CAR RACING		329,-
INTERNATIONAL ICE HOCKEY		239,-
JAMES POND II	239,-	269,-
JURASSIC PARK	199,-	269,-
KRONOLOG		399,-
LANDS OF LORE	269,-	269,-
LEGACY OF SORASIL	199,-	
LEISURE SUIT LARRY I&II&III		399,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-	329,-
LEISURE SUIT LARRY VI		329,-
LINKS 386 PRO		329,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
MANCHESTER UNITED PREMIER LEAG	239,-	
MANIAC MANSION II		299,-
MECHWARRIOR II		329,-
METAL & LACE		329,-
MICRO MACHINES	239,-	269,-
NHL HOCKEY		349,-
OUTPOST		329,-
OVERDRIVE	239,-	
PACIFIC STRIKE		359,-
PACIFIC WAR		299,-
PATRICIAN	269,-	269,-
PERIHELION	269,-	
PINBALL DREAMS	239,-	299,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		329,-
PRINCE OF PERSIA II		329,-
PRIVATEER		359,-
QUEST FOR GLORY III		329,-
RAILROAD TYCOON DELUXE		299,-
RISE OF THE ROBOTS	269,-	299,-
RISE OF THE ROBOTS SVGA		329,-
RULES OF ENGAGEMENT II	269,-	349,-
SEAL TEAM		349,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269,-	269,-
SEEK & DESTROY	239,-	
SENSIBLE SOCCER V1.1	239,-	269,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239,-	
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHADOWCASTER		349,-
SHATTERED LANDS		329,-
SID MEIER'S CIVIL WAR		329,-
SID MEIER COMPILATION		329,-
SIERRA AWARD WINNERS		349,-
SIM LIFE	269,-	299,-
SKIDMARKS	239,-	
SPACE HULK	299,-	329,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
SPACE QUEST V		329,-
SPACEWARD HO		349,-
STAR TREK 25TH AGA	269,-	
STREET FIGHTER II	239,-	269,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER MISSION DISK		199,-
STRIKE SQUAD		399,-
SUBWAR 2050		329,-
SUPER FROG	239,-	
SYNDICATE	299,-	329,-
SYNDICATE DATA	239,-	239,-
SYSTEM SHOCK		359,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		329,-
TERMINATOR 2029 RAMPAGE		329,-
TERMINATOR II ARCADE	239,-	239,-
TERMINATOR: RAMPAGE		299,-
TFX		329,-
THIRD REICH	269,-	
TIE FIGHTER		299,-
TOM AND JERRY II		269,-
U.F.O.	269,-	329,-
ULTIMA VII PART II		349,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
UNNECESSARY ROUGHNESS		299,-
URIDIUM II	199,-	
V FOR VICTORY IV		349,-
WAR IN RUSSIA		329,-
WARLORDS II		329,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WAYNE GRETZKY GOLD		329,-
WEREWOLF: KA-50		299,-
WHEN TWO WORLDS WAR	299,-	369,-
WINGS OF GLORY		359,-
WOLFENSTEIN – SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
X-WING		299,-
X-WING DATA: B-WING		199,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT		199,-
ZOOL II	199,-	269,-

ComClubilainen on pelannut jo pitkään, kun muut saavat vasta vihiä!

Sisäpiirin jäseneksi pääset tilaamalla ComClub-lehden. Jäsenelle myönnetään numeroitu, henkilökohtainen jäsenkortti.

Amiga CD32

7 GATES OF JAMBALA	269,-
ALFRED CHICKEN	239,-
ALIEN BREED SPECIAL ED	149,-
ARABIAN NIGHTS	239,-
BEAVERS	199,-
BATTLECHESS	269,-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	269,-
CASTLES II	269,-
CANNON FODDER	239,-
CHAOS ENGINE	239,-
CHUCK ROCK	149,-
D-GENERATION	239,-
DANGEROUS STREETS	239,-
DEEP CORE	239,-
DEFENDER OF THE CROWN II	239,-
DENNIS	239,-
ELITE II	269,-
FIRE FORCE	269,-
FURY OF THE FURRIES	239,-
GLOBAL EFFECT	239,-
HUMANS I+II	269,-
JAMES POND II	239,-
JURASSIC PARK	239,-
K240	239,-
LABYRINTH OF TIME	299,-
LEGACY OF SORASIL	239,-
LIBERATION	299,-
LORD OF THE RINGS II	239,-
LOTUS TRILOGY	239,-
MEAN ARENAS	269,-
MICROCOSMOS	449,-
MORPH	239,-
MYTH	149,-
NICK FALDO'S GOLF	269,-
NIGEL MANSELL	239,-
OVERKILL & LUNAR C	239,-
PINBALL FANTASIES	269,-
PIRATES GOLD	269,-
PREMIERE	149,-
PROJECT-X	149,-
QWAK	149,-
RYDER CUP	239,-
SEEK AND DESTROY	239,-
SENSIBLE SOCCER	239,-
SLEEPWALKER	239,-
SUPER PUTTY	149,-
SYNDICATE	299,-
TROLLS	239,-
TURRICAN III	239,-
WHALES VOYAGE	239,-
ZOOL	239,-

LIBERATION **239/299**

SECOND SAMURAI **239/–**

ELDER SCROLLS **–/329**

POLICE QUEST IV **–/329**

PRIVATEER/ RIGHTEOUS FIRE **–/199**

RALLY **269/269**

RETURN TO ZORK **–/329**

SIMON THE SORCERER **269/299**

TORNADO **269/329**

NHL HOCKEY **269/329**

ACES OVER EUROPE **–/349**

ALONE IN THE DARK II **–/369**

BLOODNET **–/329**

CANNON FODDER **239/269**

GABRIEL KNIGHT **–/329**

INDYCAR RACING **–/329**

LEGEND OF KYRANDIA II **–/299**

MASTERS OF ORION **–/329**

MORTAL KOMBAT **239/269**

PREMIER MANAGER II **199/269**

QUEST FOR GLORY IV **–/329**

TEAM 17 KOKOELMA **239/–**

SIM CITY 2000 **–/299**

STAR TREK II: JUDGMENT RITES **–/329**

ULTIMA VIII – THE PAGAN **–/349**

Megadrive

- ART OF FIGHTING 495,-
- BARKLEY SHUT UP & JAM 449,-
- BODY COUNT 449,-
- BUBSY THE BOBCAT 299,-
- CASTLEVANIA–NEW GENERAT. .. 449,-
- CJ ELEPHANT FUGITIVE 349,-
- COSMIC SPACEHEAD 429,-
- DOUBLE SWITCH CD 495,-
- DRAGON'S LAIR CD 495,-
- DUNE CD 495,-
- EA 4-WAY PLAY ADAPTERI 295,-
- ECCO THE DOLPHIN 429,-
- F-1 (DOMARK) 469,-
- FINAL FIGHT CD 495,-
- FLASHBACK 469,-
- GLOBAL GLADIATORS 249,-
- HYPERDUNK 449,-
- JAMES POND III 299,-
- JOE MONTANA CD 495,-
- JOHN MADDEN 94 449,-
- JUNGLE STRIKE 469,-
- JURASSIC PARK 449,-
- LETHAL ENFORCES 595,-
- MCDONALD'S TREASURELAND . 349,-
- MICKEY 6 DONALD 299,-
- MICRO MACHINES 429,-
- MIG-29 (DOMARK) 449,-
- MORTAL KOMBAT 495,-
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 449,-
- NBA 94 SHOWDOWN 495,-
- NBA JAM 495,-
- NHL HOCKEY 94 449,-
- NHL HOCKEY 94 CD 495,-
- NORMY'S BEACH BABES 449,-
- PGA EUROPEAN TOUR 449,-
- PIRATES GOLD 495,-
- PRINCE OF PERSIA 449,-
- PRIZE FIGHTER CD 495,-
- REN & STIMPY 449,-
- ROBO ALESTE CD USA 399,-
- SENSIBLE SOCCER 429,-
- SHINING FORCE 495,-
- SHINOBI III 429,-
- SKITCHING 449,-
- SONIC 2 299,-
- SONIC CD 495,-
- SPLATTERHOUSE III 469,-
- STREET FIGHTER II 595,-
- THUNDERHAWK CD 495,-
- WWF RAGE IN CAGE CD 495,-
- ZOOL 299,-

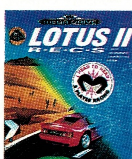

SONIC III
545,-



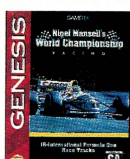
ETERNAL CHAMPIONS
595,-



FIFA SOCCER
495,-



LOTUS II
395,-

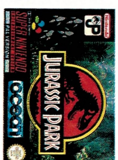


NIGEL MANSELL
449,-

Super Nintendo


WOLFENSTEIN
545,-


NHL HOCKEY 94
495,-



JURASSIC PARK
545,-



SUPER MARIO ALL STARS
545,-

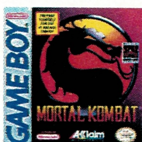

F-1 POLE POSITION
545,-

- 7TH SAGA 595,-
- ACTRAISER II 495,-
- ALADDIN 545,-
- ALIEN VS. PREDATOR 495,-
- ASTERIX 495,-
- BATTLETOADS & DOUBLE DRA. 495,-
- BRETT HULL HOCKEY 545,-
- CHAOS ENGINE PAL 545,-
- CLAYFIGHTER PAL 495,-
- DAFFY DUCK–MARVIN MISSION 495,-
- DENNIS THE MENACE 545,-
- EQUINOX: SOLSTICE II 495,-
- FLASHBACK 495,-
- GOOF TROOP 545,-
- JAGUAR XJ 220 495,-
- JOHN MADDEN 94 PAL 495,-
- LEMMINGS 2 545,-
- LETHAL ENFORCERS PAL 695,-
- LOST VIKINGS 495,-
- MARIO & WARIO 545,-
- MARIO'S TIME MACHINE PAL 495,-
- MICKEY'S TOON TOWN AD. 545,-
- MORTAL KOMBAT PAL 595,-
- NBA JAM PAL 595,-
- NFL FOOTBALL PAL 495,-
- NHL HOCKEY 94 PAL 495,-
- R-TYPE III PAL 545,-
- ROCK'N ROLL RACING PAL 495,-
- SECRET OF MANA 595,-
- SENSIBLE SOCCER 545,-
- SKYBLAZER 495,-
- SPACE ACE PAL 495,-
- SUPER EMPIRE STRIKES BACK . 545,-
- SUPER MEGAMAN 545,-
- TOM & JERRY 495,-
- TURTLES V 545,-
- VIRTUAL SOCCER PAL 495,-
- WINTER OLYMPICS 94 495,-
- WORLD CUP STRIKER PAL 495,-
- YOUNG MERLIN PAL 545,-
- ZOMBIES ATE MY NEIGH. 545,-
- ZOOL PAL 495,-

Gameboy



ZELDA
279,-



MORTAL KOMBAT
299,-



MEGA MAN IV
299,-

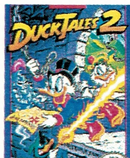


TURTLES III
279,-



SUPER MARIOLAND III
299,-

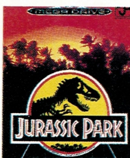
- ALFRED CHICKEN 279,-
- ASTERIX 279,-
- BATTLETOADS II 259,-
- BRAM STOKERS DRACULA 259,-
- CHASE HQ II 279,-
- DARKWING DUCK 269,-
- DENNIS THE MENACE 259,-
- DOUBLE DRAGON III 249,-
- F-15 STRIKE EAGLE 249,-
- FINAL FANTASY LEGEND III 329,-
- FLINTSTONES 249,-
- JAMES POND 259,-
- JETSONS 249,-
- JURASSIC PARK 279,-
- KIRBY'S PINBALL 279,-
- KONAMI GOLF 269,-
- LAST ACTION HERO 259,-
- LAWNMOWER MAN 279,-
- METAL MASTERS 279,-
- NBA JAM 279,-
- NIGEL MANSELL 259,-
- PINBALL DREAMS 269,-
- ROAD RASH 269,-
- SENSIBLE SOCCER 279,-
- SIMPSONS III 279,-
- SPIDERMAN AND X-MEN 279,-
- SUPER MARIOLAND II 289,-
- TALE SPIN 289,-
- TETRIS 259,-
- TETRIS II 279,-
- TINY TOONS II 279,-
- TOM & JERRY II 279,-
- TOTAL CARNAGE 279,-
- WWF III 249,-
- YOGI BEAR 279,-
- ZOOL 279,-



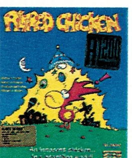
DUCK TALES II
449,-



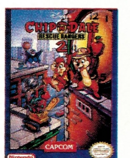
FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-



RESCUE RANGERS II
449,-

Nintendo

- ADDAMS FAMILY 389,-
- ALIEN III 399,-
- ARIEL – LITTLE MERMAID 399,-
- BARBIE 399,-
- BATMAN RETURNS 445,-
- BUBBLE BOBBLE II 399,-
- DARKWING DUCK 429,-
- F117A STEALTH FIGHTER 395,-
- FELIX THE CAT 395,-
- FERRARI GRAND PRIX 369,-
- FIRE'N' ICE 349,-
- FLINTSTONES 429,-
- GEORGE FOREMAN BOXING 389,-
- GI JOE II 299,-
- HOOK 345,-
- JETSONS 489,-
- JIMMY CONNOR TENNIS 399,-
- KICK OFF 299,-
- LITTLE NEMO: DREAM MASTER 389,-
- MEGAMAN V 449,-
- MISSION IMPOSSIBLE 199,-
- PARASOL STARS 389,-
- RESCUE RANGERS II 449,-
- SIMPSONS II 349,-
- SMASH TV 349,-
- SPIDERMAN & SINISTER SIX 345,-
- STAR TREK NEXT GENERATION . 389,-
- SUPER TURRICAN 345,-
- TALE SPIN 349,-
- TERMINATOR 398,-
- TINY TOONS 429,-
- TINY TOONS CARTOON WORK. .. 454,-
- TURTLES III 399,-
- WWF III – KING OF RING 454,-
- YOUNG INDIANA JONES 454,-
- ZEN INTERGALACTIC NINJA 399,-

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Pelit kiertoon, Call Com 0600-9-2001

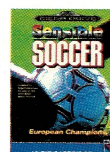
Vanha peli on vaihdossa rahaa! Paljonko? Soita vaihtopörssiin 0600-9-2001. Kerromme vanhan pelisi hinnan heti. Samalla saat tietää edullisista vaihtopeleistämme.

CallCom 0600-9-2001 vain 5,30/min.+ppm!

Revi pelistä huumoria, älä parhaita pelihousujasi!







SENSIBLE SOCCER
MD **395**/SN **449**



CLIFFHANGER
MD **395**/SN **449,-**



WIZ'N'LIZ
MD **395**

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Com 2001
981-33 66 44

PL 536, 90101 Oulu

Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15
Liikkeemme Oulussa: Pelimafia, Hallituskatu 31



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
– lain ja hyvien tapojen noudattamista
– rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.
Com 2001 Oy lupaa.

Liity ComClubiin!
Saat
– 11 x v. jäsenlehden
– 4 x v. kuvaston
– maahantuojan alennukset Com 2001 Oy:n tuotteista ym...









☐ Liityn ComClubin jäseneksi hintaan 195 mk/vs.
Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo
☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

Voimassa

Tilaaja: ....
Osoite: ....
Postinro: .... Postitoimipaikka: ....
Puhelin: .... Allekirjoitus: ....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

PE9403

PELIUUTISET

Koonnut Tuija Lindén



Urheilua Accoladelta

Tässä lehdessä arvosteltu Unnecessary Roughness on ensimmäinen Accoladen urheilupeli, joka julkaistaan uuden Sport Accolade -nimen alla. Mutta lisää on tulossa.

Video Sports Football (työnimi) on CD-ROMille ilmestyvä amerikkalainen jalkapallo, joka käyttää aitoja videoituja Orlando Predatorsin pelejä pohjanaan. Ideana on valmentaa joukkue liigan voittoon. Valmentajan päätökset vaikuttavat nähtävään videopätkään.

Lisäksi Accolade julkaisee Summer Challengen ja Winter Challengen budjetti-CD:nä. Lisää kokoelmia on tulossa.

Gravis tulee Eurooppaan

Kanadalainen Advanced Gravis Computer Techlogy on perustanut oman tytäryhtiönsä Belgiaan. Tähän asti Graviksen markkinointia on hoitanut Logitech.

Graviksen Euroopan myynti- ja jakelukeskus hoitaa tästä lähtien markkinoinnin ja myynnin Britanniassa, Skandinaviassa, Itä-Euroopassa ja Lähi-idässä. Asiakastukea hoitaa englantilainen Zye Technology, puhelin Suomesta soitettaessa on 990-44-293-531 221.

IHMISKUNNAN TULEVAISUUS

Maapallo on tuhottu. Olet vastuussa viimeisestä ydinvoimalla toimivasta avaruustutkimusteknologiasta. Tehtäväsi on etsiä uusia maailmoja ja rekentaa uudestaan ihmiskunnalle sopiva sivilisaatio.

Outpost on CD-ROM-peli, jonka on suunnitellut Bruce Balfour, entinen NASAn Amesin tutkimuskeskuksen johtaja. Se on realistinen strategispainotteinen simulaatio, joka pohjautuu NASAn nykyisiin tutkimuksiin avaruustieteestä, robotiikasta, maaperän muodostuksesta ja planeettojen välisestä avaruusalusten suunnittelusta.

Tehtävä ei suinkaan lopu siirtokunnan perustamiseen, ihmiset pitää myös pitää hengissä ja terveinä. Sen lisäksi, että ilmasto-olosuhteet ovat kamalat, rutto uhkaa ja viereisten planeettojen kansa on vihamielistä. Ruoasta, vedestä ja jopa ilmasta on taisteltava.

Outpost ilmestyy huhtikuussa Sierralta.

Avaruuslentelyä



Bethesda Softworksin Delta-V kytkee pelaajan Verkkoon Netrunneriksi taistelemaan toisia Netrunnereita vastaan. Jos pelaajan puoli on voitollinen, hän voi käyttää bonuspisteitään parannellakseen aseistustaan, tulivoimaansa ja nopeuttaan ennen kuin hän syöksyy uuteen koetukseen.

Delta-V on nopeaa, kolmiulotteista polygonigrafiikkaa käyttävä avaruuslentely, joka onnistuu myös kuuden Netrunnerin modeemipeluuna.

Bethesdan Euroopan-levittäjä U.S. Gold tuo Delta-V:n PC:lle piakkoin.

Pelintekoa yliopistoissa

Middlesexin yliopistossa Englannissa aloitetaan syyskuussa opinnot "Interaktiivisten pelien suunnittelussa ja tuottamisessa". Pelintekoa voi opiskella kandidaatiksi tai maisteriksi asti. Muiden yliopistojen odotetaan seuraavan perässä.

Kurssin takana ovat muun muassa Ocean, Domark ja Sega, jotka muiden suurten pelitalojen ohella ovat huolissaan, mistä saada uutta ohjelmoija- ja pelinsuunnitteluverta. Luentoja vetävät pelitalojen ammattilaiset. Myös työkokemuksen hankkimista varten on paikkoja tarjolla.

Interplay + MCA

Filmijätti MCA/Universal ja kovasti nouseva pelitalo Interplay ovat lyöneet hynttyyt yhteen. Se tarkoittaa sitä, että Interplayllä on automaattisesti käytössään lisenssit kaikkiin Universalin leffoihin ja televisiosarjoihin.

Vielä tänä vuonna Interplay keskittyy tekemään sekä CD- että konsolipelejä, mutta johtajansa Brian Fargon mukaan jo ensi vuonna 75 prosenttia myynnistä on CD:tä.

Bloodhouse jyrää

Suomalainen Stardustilla mainetta niittänyt Bloodhouse menee lujaa eteenpäin. Stardust on laajenemassa 256-väriseksi **SuperStardustiksi** AGA-koneille. Peliä ollaan lisäksi kääntämässä Atari STE:lle ja CD32:lle. PC-version kääntää ranskalainen Silmaris alkuperäisen Amiga-version pohjalta kesään mennessä.

Bloodhouse on saanut myös Silmariksen pelien yksinoikeusedustuksen Suomessa. Silmarikselta on tulossa muun muassa **Ishar III** ja **Robinson's Requim**, joka on "eloonjäämissimulaatio" ihmisen kyvystä pysyä hengissä alienien asuttamalla planeetalla.

Bloodhouselta on tänä vuonna tulossa ainakin kolme omaakin peliä, Leokadianin lisäksi esimerkiksi **Utopos II** Amiga 1200:lle. Lisäksi Atarin kanssa on neuvoteltu Jaguar-peleistä.


Across the Rhine tukee Super-VGA-grafiikkaa.

Hobokenin supersankarit

Legendin seuraava scifi-peli **Superhero League of Hoboken** vie pelaajan Steve Meretzkyn outoon mielikuvitusmaailmaan.

Yhdysvallat on painajaismainen maa, jossa jylläävät kammottavat mutantoituneet hirviöt keskellä ydinjätettä ja säteilyä. Mutta pienessä New Jerseyssä on supersankareitten ryhmä, joka on päättänyt pelastaa maailman.

Supersankareitten ryhmään kuuluvat Captain Excitement, Zaniac ja Tropical Oil Man, joilla on superkykyjä muun muassa ruostuttaa, nostaa kolesterolia ja puhua kuusijalkaisille eläimille. Vastustajina ovat esimerkiksi McMutant, Steroidi Mies ja pahimpana Lakimiehet! Arkkinemesiksen nimi on Dr Entropy.

Hoboken käyttää laajennettua Xanthin käyttäjäliittymää ja yhdistää puzzleja, taistelua ja omituista huumoria. Roolipelimäinen seikkailu ilmestynee kesäkuussa ja Euroopassa levittäjänä toimii Accolade.

Ikärajat tulevat

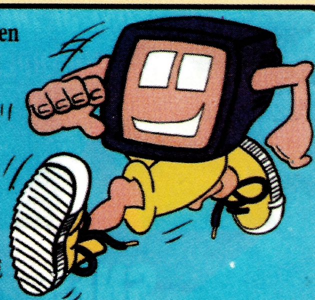
Toukokuun alusta lähtien kaikissa tietokone-, konsoli- ja CD-peleissä on ikärajoitus. Ikärajat ovat ELSPAN (Euroopean Leisure Software Publishers Association) eli pelitalojen yhteenliittymän muodostamat ja ovat ainoastaan ohjeellisia. Itse asiassa ELSPA halusi ottaa käyttöön ikärajat, ennen kuin niistä tehdään laki.

Ikäryhmiä on neljä: 0–10-vuotiaat, 11–14-vuotiaat, 15–17-vuotiaat ja yli 18-vuotiaat. Ikärajoitus merkitään oheisella tarralla, josta ruksataan sopivat ikä. Tarran kuvaama peli sopii siis kaikille.

Pelitalot saavat itse päättää, mihin ryhmään heidän pelinsä kuuluu. Ikärajoitus on siis vain ohjeellinen, eikä sido ostajia eikä myyjiä.

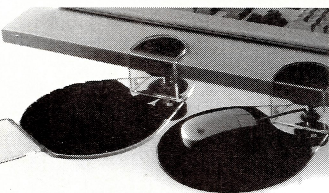
For Ages • Pour Ages • Para Años • Für Jahren

0-10 ✔	11-14 ✔
15-17 ✔	18+ ✔



COPYRIGHT © 1993. EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

Tarran tarpeellisuudesta voidaan olla monta mieltä, mutta tarran ulkoasusta ei. Taas on palkattu joku espanjalainen kotirouva hah-hah-hauskan piirroksen tekijäksi. Tympeä.



Hiiri piiloon

Ainaisista tilaongelmista tietokonetasollaan kärsiville on näppärä ratkaisu: pyörivä hiiripöytä, jonka voi tarvittaessa piilottaa työpöydän alle. Hiiripöytä kiinnitetään pöytälevyyn ja se on helppo asentaa oikealle korkeudelle ja kohdalle.

Hiiripöytää on saatavilla sekä ranneuellisena että -tuettomana. Taattua suomalaista patentoitua laatutyötä olevaa pöytää edustaa Top Cousins Oy, puh. (90) 653 354.

Väärä hinta

Viime lehdessä oli Cybermanin kohdalle pujahtanut painovirhepaholainen. Oikea hinta on miltei tuplasti ilmoitetun suuruinen, eli noin 995 mk.

"Hänen on maksettava"

Tuntematon salamurhaaja on haavoittanut Elturelin johtajaa ja hänen maagiaan. Samalla Lord Dheltin pyhä amuletti on varastettu. Kleeri Berelduin Shondar kavereineen syöksyy apuun ja vannoo valan: "Se, joka yrittää pitää tämän amuletin, saa maksaa". Amuletin saa käsiinsä Strahd.

Tästä alkaa SSI:n viimeisiksi AD&D-roolipeleiksi jäävä **Ravenloft.** Pelaajan on tietysti palautettava amuletti oikealle omistajalleen ja lunastettava vala.

Muodikkaaseen Underworld-tyyliin liikkuva Ravenloft sisältää yli 30 hahmoa, yli 60 maagi- ja pappistaikaa ja yli 30 valittavaa naamaa. Valaistuksella on tärkeä rooli: soihdut, takat ja vuorokauden vaihtelu vaikuttavat peliin. Ja kun peli kerran vilisee vampyyreita, myös kuulla ja päivänvalolla on oma tärkeä tehtävänsä.

Goottilainen kauhuroolipeli ilmestyy U.S. Goldilta PC CD-ROMille huhtikuussa, levykkeillä toukokuussa.



SSI menetti AD&D:n

TSR ja SSI eivät enää tee yhteistyötä Advanced Dungeons & Dragons -sarjassa. Yhteistyö on jatkunut jo useita vuosia ja SSI on saanut myytyä AD&D-tietokonepelejään yli 2 miljoonan kappaleen verran.

Maailman johtava roolipelisuunnittelija TSR pitää tästä lähtien peliensä oikeudet itsellään ja perustaa kehitysryhmän suunnittelemaan peleistään tietokoneversiot. Ensimmäiset näistä ilmestyvät ensi vuoden puolella TSR:n oman tuotemerkin kautta.

SSI julkaisee kuitenkin vielä muutaman TSR-pelin. Tulossa ovat esimerkiksi **Ravenloft** ja **Dark Sun II.**



SSI:n Al-Quadim tulossa "pian".

Microsoft panostaa koteihin

PC:t valtaavat koteja yhä kiihtyvällä vauhdilla, esimerkiksi Yhdysvalloissa PC on jo 26 miljoonassa kotitaloudessa ja noin 5,5 miljoonaa aikoo hankkia sen pian (Inteco Corporationin tutkimus vuonna 1993).

Microsoft ei aio jäädä lepäämään laakereillaan, vaan on perustanut koteihin tarkoitetun tuotelinjan nimeltä **Microsoft Home.** Microsoft Home -tavaramerkki tuo markkinoille koko perheelle tarkoitettuja hyödyllisiä ja myös viihteellisiä ohjelmia.

Kehittäessään tavaramerkkiä Microsoft keskusteli perheiden kanssa yli 5000 tuntia saadakseen selville, mitä perheet odottavat koteihin tarkoitetulta PC-ohjelmistolta. Tuloksena syntyi esimerkiksi uusi versio Microsoft Money -ohjelmistosta, Microsoft Works ja Microsoft Encarta. Lasten luovuutta lisääviä ohjelmistoja ovat muun muassa Creative Writer ja Fine Artist, jotka vuovät lapset Imaginopolis-nimiseen maailmaan McZee-hahmon johdatuksella.

Microsoft Flight Simulatorin, Microsoft Golfin ja Microsoft Arcaden avulla Microsoft rynnistää myös pelimarkkinoille.

Lyhyesti

Heimdall 2 ilmestyy huhtikuussa Corelta. Luvassa on tutkittavaksi kuusi eri maata ja pehmeää sarjakuvamaista grafiikkaa Amigalle ja PC:lle.

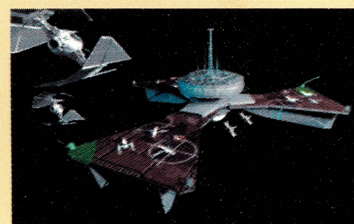


Logitech on avannut oman tukipurkkinsa tuotteittensa käyttäjille. BBS on Hollannissa ja se palvelee Benelux-maita ja Skandinaviaa 24 tuntia vuorokaudessa numerossa 990-31-3465-62523.

Electronic Arts on nyt ostanut Broderbundin, joka tuottaa lähinnä opetus- ja "edutainment"-ohjelmia lapsille. EA:sta tuli näin Microsoftin kotihaaran tärkein kilpailija.

Mindscapesta on pikkuhiljaa tulossa Software Toolworks. Mindscapen omat pelit ilmestyvät kuitenkin vielä vanhan tutun tuotemerkin alla.

Viime lehdessä arvostellun Kronologin eurooppalaisessa versiossa toisen maailmansodan voittikin Neuvostoliitto, eikä suinkaan Saksa niin kuin alkuperäisessä pelissä. Eurooppa-version nimi on Red Hell ja se tulee markkinoille Cyberdreamsilta.



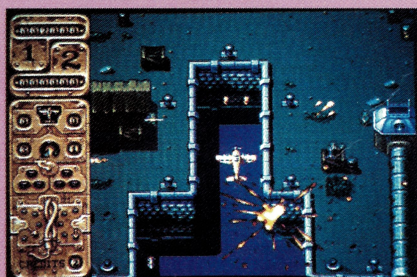
TIE Fighter tulee näillä näkymin vasta kesäkuussa. X-Wingin tapaan myös siihen on tulossa lisätehtäviä kahden eri datalevykkeen muodossa.



UUSI LENTOTIKKU

Jetstick on nimeltään CH Productsin uusin lentotikku. Tikku on tarkoitettu nimenomaan lentokone-, helikopteri- ja ajopeleihin ja -simulaattoreihin.

Jetstickiä tuo maahan muun muassa Sanura Suomi Oy, puh. (90) 565 3600.



Banshee!

On vuosi 1999. Maailmansotia ei ole koskaan ollut. Teknologia on jäänyt jälkeen: televisio on mustavalkoinen, mikroaaltouuneja ei ole, ihmiskunta elää rauhassa.

Kunnes Styxin tasavallan johtaja Blardax Maldrear saa päähänsä valloittaa maailman. Valloituksen hän aloittaa panostamalla teknologiaan ja kehittämällä viidessä vuodessa valtavia ydinkäyttöisiä tuhokoneita.

Vain yksi mies on Blardaxia vastassa: Sven Svardensvart. Hän on keksijä, joka on kehittänyt ihmeellisen lentävän koneen: Bansheen.

Upea taustatarina vie Coren uuteen scifiampumapeliin Banshee. Vertikaalisesti vierivässä pelissä on kuusi kenttää, joista ensimmäistä viittä pelataan Banshee-hävittäjällä. Kuudennessa koneeksi saadaan alivalonopeuksinen Banshee.

Banshee ilmestyy toukokuussa CD32:lle ja Amiga 1200:lle ja myöhemmin PC:lle Corelta.

Sierra ja Tsunami riitelevät

Kun Sierran talousjohtaja **Edmond Heinbockel** vuonna 1991 erosi virastaan ja perusti oman ohjelmistotalon vajaan kilometrin päähän entisestä työnantajastaan, hän tuskin aavisti istuvansa runsaat kaksi vuotta oikeudessa. Näin kuitenkin kävi, sillä Sierra haastoi uuden kilpailijansa Tsunami Median välittömästi oikeuteen teknologian ja henkilöstön varastamisesta. Se, että sekä Sierra että Tsunami sijaitsevat Oakhurstissa, runsaan tuhannen asukkkan pitäjässä Yosemiten kansallispuiston kupeessa, ei ole tehnyt yritysten yhteiseloa yhtään helpommaksi, semminkin kun Heinbockel vei mennessään huomattavan osan Sierran henkilökunnasta. Vielä tälläkin hetkellä noin puolet tsunamilaisista on entisiä Sierran työntekijöitä.

Sittemmin Sierra ja Tsunami ovat ottaneet säännöllisesti yhteen oikeussalissa, sillä entisinä sierralaisina Tsunamin perustajat keskittyivät aluksi nimenomaan sierramaisiin seikkailupeleihin kuten Ringworldiin, mikä on tietysti ärsyttänyt Sierran johtoa entisestään. Kahden vuoden riitelyn jälkeen syytteet on yksi toisensa jälkeen saatu lopulta käsiteltyä, mutta tuloksena on huomattava varojen siirto Sierralta ja Tsunamilta amerikkalaisten lakimiesten kukkaroihin, je he osaavat hinnoitella palvelunsa. Eli älkää ihmetelkö, miksei Sierralla ole ollut varaa uusia seikkailupeliensä taustaohjelmaa ennen Larry kuutosta.

Jyrki J.J. Kasvi

Mega-Zone Turkuun

MegaZone laajentaa toimintaansa. Nyt on Tampereen ja Helsingin valloituksen jälkeen vuorossa Turku.

Turun MegaZonessa on 700 neliötä sotimistilaa osoitteessa Kristiinankatu 8. Avoinna Megazone on päivittäin klo 13–22. Varauksia voi tehdä numerosta (921) 250 001.



Wave Table -kortti Logitechiltä

Logitech on näillä hetkillä tuomassa markkinoille uutta 16-bittistä äänikorttia nimeltä **SoundMan Wave.** Kortissa on Yamahan OPL-4-piiri, joka mahdollistaa 128 eri soittimen ja äänilähteen toistamisen. Kaikki General Midi -äänet soitetaan suoraan piirin kautta.

Kortti on yhteensopiva Sound Blasterin ja Pron sekä AdLibin kanssa. Siinä on myös SCSI-II-väylä CD-ROMin liittämistä varten.SoundMan Wavea tuo maahan muun muassa Toptronics (921) 2546 666 ja hinta on noin 1900 markkaa.

Sound Blaster AWE 32

MUUSIKON VALINTA

Suurimman ja tunnetuimman äänikorttien valmistajan Creativen uusi lippulaiva on Sound Blaster Advanced Wave Effects 32. Kortin ominaisuudet vastaavat massiivista nimeä, kortti nimittäin hallitsee ainakin periaattessa kaiken mitä modernilta äänikortilta voidaan odottaa.

Perusrunkona on tuttu SB 16, johon on lisätty wavetable-syntetisaattori, kolme erilaista CD-ROM-liitäntää ja laajennettava RAM-muisti lisäsoittimia varten. Digitointi hoituu luonnollisesti 16-bittisesti ja lisäksi kortille voi erikseen hankkia signaaliprosessorin hoitamaan esimerkiksi digitoinnin pakkausta ja purkua. Useimmista muista äänikorteista poiketen kortilla on myös efektiprosessori, jonka avulla voidaan elävöittää musiikkia erilaisilla kaiku- ja reverb-efekteillä. Kortti on yhteensopiva vanhojen standardien, Sound Blasterin ja AdLibin, kanssa.

Ääntä kortilla synnyttävät perinteinen OPL-3 FM -generaattori sekä uusi EMU8000 DSP -wavetable-generaattori. Emu on erittäin tunnettu ammattikäyttöön tarkoitetuista syntetisaattoreistaan sekä äänipiireistä. Saman valmistajan aikaisempi äänipiiri löytyy esimerkiksi CL:n Waveblasterista.

Wavetablea varten kortilla on General MIDI -instrumentit pakattuina yhden megatavun ROM-muistille. 512 kilotavun RAM-muisti on tarkoitettu omien instrumenttien ja erikseen hankittavien instrumenttikirjastojen käyttöä varten. Kortti ei siis ole rajoittunut ROM-muistilla olevaan ja monesti turhan suppeaan General MIDI -soitinvalikoimaan.

RAM-muistia voidaan laajentaa SIMM-moduleilla, jolloin suurin muistimäärä on 28 megatavua. Tähän mahtuu tarpeen tullen jo todella paljon huippulaatuisia instrumenttisampleja. Kortin mukana toimitetaan Roland GS- ja MT32-instrumentit.

MPU-401-yhteensopivuus tämän tason kortissa on onneksi itsestäänselvyys. Soitinten laatu on kokonaisuutena kelvollinen, tosin jotkut soittimet ovat yllättävän keskinkertaisia. Varmaa on kuitenkin se, että jälkeenpäin toimitettavista soitinkirjastoista löytyy huomattavasti parempilaatuisia sampleja kuin kortin ROM-muistilla olevat.

Kortin mukaan on pakattu todella kattava ja laadukas valikoima ohjelmia äänenkäsittelyyn, musiikin tekoon sekä monenlaiseen multimediatuotantoon. Erikoisuuksina mukana on puheentunnistus sekä QSound-systeemi, jolla saa aikaan vaikutelman kolmiulotteisesta äänimaailmasta. Lähes kaikki toimitettavat ohjelmat ovat Windows-versioita. Pelkästään DOS-käytössä ohjelmavalikoima on suppea.

Entäs pelit?

Ilmiselvästi kysymyksessä on siis kortti, jolla pitäisi pärjätä melkein missä tahansa harrastelijakäytössä. Musiikin tekemiseen kortti onkin erittäin monipuolinen nimenomaan laajennettavan RAM-muistinsa ansiosta. Pelikäytössä ratkaisevaa on kuitenkin yhteensopivuus vallitsevien standardien kanssa. SB AWE32 kompastuu pelikäytössä pariin asiaan.

Kortti vaatii useamman muistia rohmuavan ajurin ja lisäksi General MIDI/GS/MT32 -yhteensopivuudet edellyttävät omat suurehkot ajurinsa. Tämä yhdistettynä pelien koviin muistivaatimuksiin aiheuttaa lähes mahdottoman tilanteen. Lisäongelmia tuo se, että MIDI-ajuri toimii epävakaasti DOS-laajennuksia käyttävien pelien kanssa. Kokemattomammalle käyttäjälle erilaisten emulointien asettelu voi aiheuttaa ylimääräistä päänvaivaa. Testattujen pelien kanssa tulokset olivat vaihtelevia, digiäänet ja FM-musiikki toimivat moitteetta ilman mitään ajureita, mutta wavetable-puoli toimi häiriöisesti ja epävarmasti.

Osa testissä olleista ohjelmista ja ajureista oli vasta beta-vaiheessa. Toivon todella, että ongelmat selittyvät sillä ja että ne korjataan jatkossa, koska paremmin toteutetulla yhteensopivuudella korttia voisi suositella lähes mihin tahansa harrastelijakäyttöön. Tällaisenaan SB AWE32 ei kuitenkaan missään tapauksessa sovellu pelkästään pelejä varten, mutta on ainakin kuuntelun ja harkitsemisen arvoinen, jos käyttö on pääasiassa musiikin tekoa ja vähemmän pelailua.

Kaj Laaksonen

Tekniikka pähkinänkuoressa

Maahantuoja: mm. Toptronics Oy ja Computer 2000
Testikappale: Toptronics Oy
Puhelinnumero: (921) 2546 666

Yhteensopivuudet:		Sound Blaster	on
		AdLib	on
		General MIDI	on
Muut:		Roland GS	
		MT-32-instrumenttiyhteensopiva	
		Sound Blaster 16	
Tekniikka:		Digitointi ulos:	16 bit 44,1 Khz stereo
		Näytteenotto:	16 bit 44,1 Khz stereo
Musiikin generointi:			
	FM	20 ääntä stereo (2-operator)	
		11 ääntä stereo (4-operator)	
	Wavetable	EMU 8000 DSP Advanced WavEffects	
		32 ääntä, 16 kanavaa	
	ROM	1 Mt General MIDI	
	RAM	512 kt, laajennettavissa enintään 28 Mt	
		Reverb- ja chorus-efektit säädettävissä joka kanavalle erikseen	
	Mikseri	on	
	MPU-401	on	
	Ohjelmalliset asetukset	osittain	
Liitännät:	Joystick	on	
	CD-audio	on	
	Line in	on	
	Mikrofoni	on	
	Line out	on	
	Kaiutin ulos	4 wattia vahvistettu	
	CD	Creative/Matsushita, Sony, Mitsumi	
	MIDI	optio	

Muuta: Mukana mikrofoni ja erittäin monipuoliset ohjelmat
Lisävarusteena ASP signaaliprosessori ja muistinlaajennus
Hinta: noin 3000 markkaa

Tulkoon sinun valtakuntasi


Tarvittaessa saa rakennusapua.


Kaivokset kukoistavat.

The Settlers

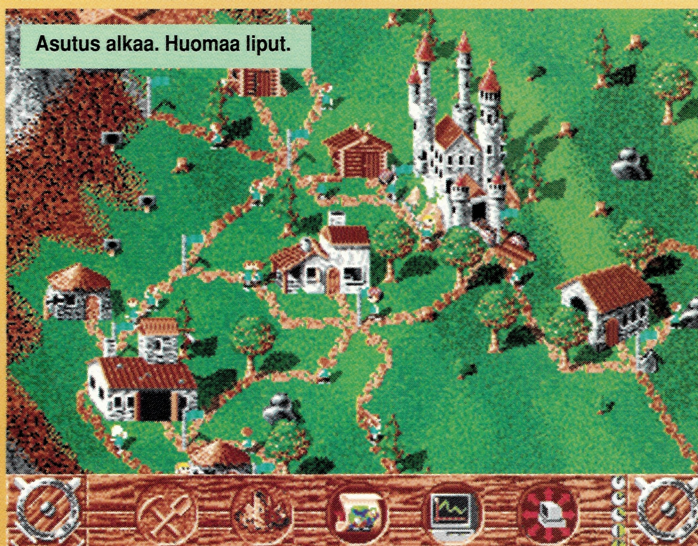
On se vaan niin kivaa laiskana katsella, kun pienet spritet paiskovat duunia ruudulla. Populousin ja SimCityn tyyppisten pelien suosio selittynee jonkinasteisella jumalakompleksilla, ja nyt joukon jatkoksi liittyy kunniakkaasti Bluebyten The Settlers.

The Settlersin näyttämönä toimii keskiaikainen maaseutu, johon kohoaa linna, ja valtakunnan laajennus alkaa. Yksinkertaisena päämääränä on rakentaa toimiva valtakunta ja murskata vastustajat, joita voi olla maksimissaan kolme. The Settlers tukee myös kahden pelaajan peliä, mutta ei modeemin tai kaapelin kautta (mikä on itse asiassa ehkä hyväkin, koska pelit ovat pitkiä).

Hilpeästä ulkomuodostaan huolimatta Settlers muistuttaa enemmän kuin vähän SimCityä. Pelaaja joutuu nimittäin rakentamaan toimivan talouden, jossa ruoan ja raaka-aineiden pitää riittää, jalostustoiminta pelaa eikä kuljetus tahmaa. Sotilaallisestakaan valmiudesta ei saa tinkiä.

Raaka peli rakennuksilla

Pistetäänpä väliin verbaalista pelinkulkudemonstrointia. Peli alkaa päälinnan paikan valinnalla, mielellään keskellä hyviä mineraaliesiintymiä. Kun linna on paikallaan, alkaa rakentaminen. Ensimmäiseksi päätän rakentaa vartijanmökin rajojeni laajentamiseksi. Kun olen valinnut paikan ja peruskivi on paikallaan, vedän tien linnan ja rakennustyömaan väliin. Nimittäin ilman tieyhteyttä mitään ei tapahdu.


Asutus alkaa. Huomaa liput.

Ensin paikalle ilmestyy kaivaja, joka tasoittaa tontin. Häntä seuraa rakennusmestari, jolle pikku kantajat roudaavat lautoja ja kiviä linnan varastosta. Pikku hiljaa mökki kohoaa, ja kun se on valmis, marssii ritari taloon ja asettuu kodoksi.

Samaan aikaan olen vetänyt tien läheisille vuorille, ja lähetänyt paikalle geologin, joka onkin löytänyt rautaesiintymän. Eipä muuta kuin rakentajat paikalle. Voi kun söpöä! Seuraavaksi vaikka farmi tai kalastusmökki tai puunhakkaaja tai...

Settlersissä on poikkeuksellista monimutkaisempi taloudellinen malli. Kaivokset, farmit, kirvesmiehet ja kivenlouhijat tuottavat raaka-aineita, joita myllyt, metallityöläiset ja sikafarmarit jalostavat eteenpäin työllistäkseen leipurit, sepät ja teurastajat.

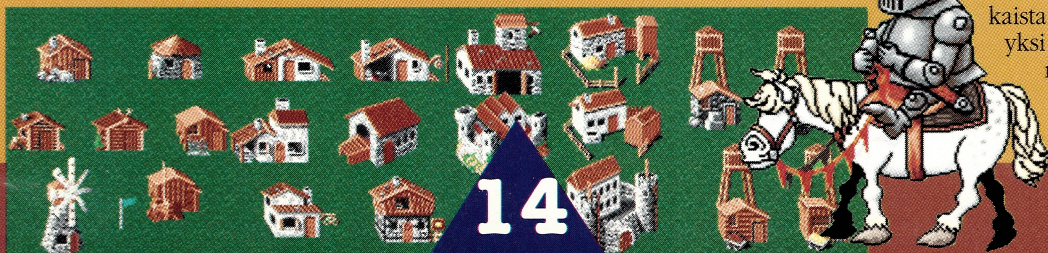
Otetaanpa esimerkki: ennen kuin seppä voi takoa aseita, täytyy olla sekä hiili- että rautakaivos tuottamassa raaka-ainetta, metallipaja jalostamassa ne teräkseksi sekä työkalupaja valmistamassa sepälle työkalut. Mutta kaivostyöläiset eivät toimi ilman ruokaa (ruokaketjusta esimerkiksi farmi, joka tuottaa vehnää, joka syötetään sioille, jotka teurastetaan ja syötetään kaivosmiehille.) Tietysti ennen tätä pytingit täytyy rakentaakin, joka puolestaan vaati rakennustyöläisiä ja omat raaka-aineensa.

Outoa kyllä, sekä raha (kulta) että ruoka ovat poikkeuksellisen taustalla. Mikään ei maksa mitään, ja kullan ainoa merkitys on kohottaa ritareiden taistelutahtoa ja moraalia. Mitä syömiseen tulee, kaivosmiehiä lukuunottamatta muut huolehtiavat siitä itse ja kaikki tuotettu ruoka menee kaivosten käyttöön.

Hauskana Der Spiegel -yksityiskohtana tässä alkujaan saksalaisessa pelissä voi ja kannattaa puunhakkaajan lähelle rakentaa metsänhoitaja, joka istuttaa uusia puita. Semmoista ekologiaa.

Mä näitä polkuja tallaan...

Toinen pelin tärkeä pointti on toimiva tieverkosto. Kuten kuvista näkyy on ruudussa lippuja. Jokaista lippua kohti on yksi kantaja, jonka ainoa tarkoitus hänen digitaalisessa elämässään



on kuljettaa tavaraa kahden lipun välillä. Vilkkaasti liikennöity risteys aiheuttaa sen, ettei hänen vauhtinsa enää riitäkään, vaan risteykseen alkaa kasautua tavaravuoria ja toimitukset nykivät.

Jokaisen rakennuksen on oltava yhteydessä tiehen. Tien rakentaminen ei onneksi maksa mitään. Rakennusvaiheessa näkyy maasto, joka vaihtelee tasaisesta jyrkkiin nousuihin, ja nämä luonnollisesti vaikuttavat siihen kuinka nopeasti tavara tiellä liikkuu. Railroad Tycoon ponnahtaa etsimättä mieleen.

Toinen tavarankuljetukseen vaikuttava seikka on itse linna ja varastot. Linna toimii varastona, ja sieltä lähtevät sekä ammattimiehet että varastossa olevat raaka-aineet. Valtakunnan laajetessa täytyy rakentaa samoin toimivia varastoja, tai muuten pikku matkalaisten työmatka venyy täältä tuomiopäivään. Eipä nouse linnoitus kovin vilkkaasti rajaseudulle.

Fire, walk with me

Kehittyvää asutusta ympäröi rajapyykkien piiri, jota tietysti pitää siirtää Uralin taakse. Rauhanomaisempi tapa on rakentaa joku kolmesta sotilasrakennuksesta, vahtitupa, vartiotorni tai linnake, jolloin raja laajenee. Jos vihollisen rakennuksia jää uuden rajan sisäpuolelle, ne tietysti poltetaan.

Aggressiivisempi vaihtoehto on kunnon hyökkäys. Settlerissa voi hyökätä vain vihollisen sotilasrakennuksien tai linnan kimppuun, jolloin edelliset vallataan ja jälkimmäinen poltetaan, kuten myös uusien rajojen sisään jääneet rakennukset. Sotimisessa ei ole muita optioita kuin määrätä montako ritaria rakennuksen kimppuun hyökkää ja kaukaako niitä voi värvätä. Ritareita ei sen enempää voi ohjailla, eivätkä he yhteen törmätessään tappele.

Sotimista olisi voinut kehittää vähän enemmänkin: ilmiselvänä puutteena joukkojaan ei voi lähettää pelkille ryöstöretkille varastamaan jotain tarvittavaa hyödykettä. Joka tapauksessa taistelu ja valloitus antaa pelille muunkin päämäärän kuin jatkuvan laajenemisen tyyliin SimCity. Tosin Settlersiin sopisivat sattumanvaraiset katastrofit kuin nyrkki silmmään, nyt ainoa vaara on vihulaisen toiminta.


Varastoissa on tavaraa..


Pellosta se alkaa, kaivosmiesten suuhun päättyy.


Rajalla on rauhallista..



Tienrakennuksessa maaston kaltevuus ilmaistaan yksiseliiteisesti.




Taistelut riehuvat ja mökit palavat.

Pikku miehet puuhissaan

Graafisesti Settlers kuuluu vankasti Populous-koulukuntaan, eli pienet hahmot puuhastelevat ruudussa. Vaikka miehet ovat lievästi pöntön näköisiä, on ne ainakin animoitu mallikelpoisesti, eikä ammatti jää arvailun varaan. Ajannopeutusta Settlers ei valitettavasti tunne, joten lasten ja muiden lemmikkieläinten ulkoiluttamiseenkin jää aikaa.

Megaisella Amigalla ei soi musiikki ja ääniefektejä on vain pari, mutta muuten peli soljuu kuin puro: levari ei valita eikä peli takkuile. Mitä enemmän muistia sen enemmän ääntäkin, ja A1200:lla sekä musiikki raikaa että runsas valikoima digitoituja efektejä piristää peliä.

Sen sijaan käyttöliittymä kuuluu sarjaan "arvaa mikä kuvake", ja sen täydellinen omaksuminen vaatii useammankin istunnon manuaali kädessä. Rakentamisen oppii nopeasti, mutta erilaisten statistiikka- ja säätelyruutujen opiskeluun menee aikaa, sillä pahimmillaan niiden toiminnoista ei ota pirukaan selvää. Manuaali on onneksi saksasta käännetty, ja sen tahaton koomisuus on arvo sinänsä.

Hiomisen ja parantamisen varaa Settlersistä vielä siis löytyy, mutta kyllä näillä eväillä pieksee jo muun muassa ensimmäisen SimCityn. Ei kannata antaa ruman paketin hämätä, sisällys on ykkösluokan kamaa.

Nnirvi

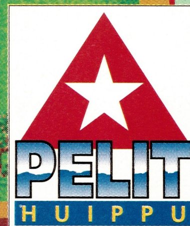
Blue Byte
Kaikki Amigat (tulossa PC)
Muuta: väh. 1 Mt, installoitavissa kiintolevylle
Testattu: A500, A1200 + kiintolevy



Toteutus
Hyvää animointia ja äänenkäyttöä, ja käyttöliittymänkin oppii illassa.

Kynnys
Englantia tarvitaan manuaalin kahlaamiseen.

Yhteenveto
Imukykyinen strategiapeli.
Strategiapeli





Privateer: Righteous Fire



Olemisen sietämätön uneliaisuus

Origin jatkaa perinteitään julkaisemalla ensimmäisen lisälevyn suosittuun avaruusoopperayritykseensä Privateeriin. Uutta juonentynkää onkin tullut jo odoteltua kuin kuuta nousevaa, sillä Privateer oli (ja on) hieno peli niin kauan kuin kunnollista juonta riittää.



Pyhää sotaa

Righteous Firen tapahtumat alkavat vuosi alkuperäisten seikkailujen jälkeen. Sankari on parhaillaan nauttimassa hyvin ansaittua lepoa eräällä Geminin monista lomaplaneetoista, kun pitkäkyntiset iskevät ja anastavat sankarin kallisarvoisen steltek-kanuunan. Epäilykset lankeavat uudelleen vahvistuneisiin retroihin, joiden halusta tuhota kaikki teknologia on tullut todella vakava ongelma.

Pian paljastuukin, että retrot ovat saaneet johtoonsa uuden tomeran johtajan, joka aikoo varustaa kaikki lohkonsa alukset tuhoa tuovilla steltek-kanuunoilla. Sankarin tehtäväksi jää tietenkin estää retrojen maailmanvalloitus ja steltek-aseen kohtalokas uudelleenkäyttö.



Teknovihaajien päämaja on henkivoimien tyyssija.

Uudistusmielisten häviö

Normaaliin tapaan lisälevy tarjoaa uuden juonen lisäksi muutamia ehostuksia tuttuun toimintamalliin, kuten uusia varusteita ja pelaamista helpottamaan tarkoitettuja näppäinkomentoja. Mitään uutta ja ihmeellistä ei kuitenkaan ole keksitty. Näppäinkomennot jäävät lähinnä paikkailujen varaan, sillä vihdoin voi myös lisätä suojien tehoa ja säätää aluksen nopeus kerralla täysille. Kartalla voi selailla navpointteja takaperinkin, mistä ei ole mitään hyötyä. Yleisesti uudet komennot ovatkin turhanpäiväisiä ja hyödyttömiä.

Uusista varusteista asepuolelta löytyvät plasmatykkejäkin tehokkaammat fuusiokanuunat sekä tulinopeutta hieman lisäävä asejäähdytin. Tarjolla on myös uutta parempaa panssaria, tehokkaampi korjausdroidi, erillinen suojageneraattori ja nopeutta ja kiihtyvyyttä lisäävät laitteet. Myös moottori- ja suojapäivityksistä on tarjolla tehokkaammat versiot. Viimeinen uudistus on tallennustietokoneella näkyvä tappotilasto, josta näkee eriteltynä sankarinsa pudotukset.







Muuten kiva, mutta kun nämä uutuudet toimivat vain lisätehtävissä eivätkä vaikuta originaaliin mitenkään. Vanhan sankarinsa voi luonnollisesti siirtää Righteous Fireen jatkamaan elämäänsä ja lentämään tarjolla olevat 26 uutta tehtävää. Kun juonen alku on vihdoin löytynyt, alkaa kliseisen tarinan seurailu unettavissa tunnelmissa. Uusi juoni on nimittäin tylsä ja väkinäisen oloinen, mikä on todella harmillista pelin potentiaalia ajatellen.

Asiaa eivät auta muutamat uudet tuttavuudet ja retrojen lentämät Salthi-hävittäjät. Todella hämmästyttävää on myös se, että lisätehtävät ovat aivan liian helppoja. Ainoastaan viimeinen tehtävä vaatii useamman yrityksen ennen läpäisyä. Lopputuloksena Righteous Fire on pelattu läpi muutamassa päivässä, jonka jälkeen Privateer on jälleen tylsää piraattien lahtaamista. Toivottavasti kolmas kerta sanoo toden Originillekin, ja toiseen lisälevyyn saadaan kunnon juoni.

Tapio Salminen

Righteous Fire vaatii alkuperäisen Privateerin, eikä toimi yksinään.

Origin/Electronic Arts
PC
Kiintolevytila: Privateer + 4 Mt
Testattu: 486/66 8 Mt SB



Toteutus
Tuttua Privateerista.

Kynnys
Avaruuspelejä pelanneille ei kynnystä ole, muille se on olematon.

Yhteenveto
Väsynyt juoni ja liian helpot tehtävät latistavat lupaavan pelin. Liian vähän uutta, eikä alkuperäistäkään päivitetä.

Lisälevy avaruusoopperaan

76

KÄDESSÄSI ON SUOMEN AINOA TIETOKONEPELIEN ERIKOISLEHTI.

KUTEN HUOMAAT, SE ON TÄYNNÄ ASIAA:

PELIARVOSTELUJA, VINKKEJÄ, TESTEJÄ, PELIUUTISIA, HAASTATTELUJA.

JOS TOIMIT VIISAASTI, SAAT JATKOSSA PELIT-LEHDEN SUORAAN KOTIISI.

SILLOIN TIEDÄT, MITÄ PELIMAAILMASSA TAPAHTUU,

MITÄ UUTTA PELIGURUT OVAT KEKSINEET

JA MITÄ MIELTÄ ASIANTUNTIJAMME TARJONNASTA OVAT.

PARAS TODISTE PELIT-LEHDEN YLIVOIMASTA ON KÄSISSÄSI.

LUE SE TARKASTI JA SOITA SITTEN TILAUKSESI NUMEROOMME (90) 120670.

12 KUUKAUDEN SÄÄSTÖTILAUS (8 NUMEROA) MAKSAA VAIN 198 MK.

- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! --

VAIN TILAAJILLA ON ILMAINEN KÄYTTÖOIKEUS PELIT-LEHDEN PURKKIIN.

PELIT-BBS ON TÄYNNÄ DEMOJA, KORJAUSTIEDOSTOJA JA PD-PELEJÄ.



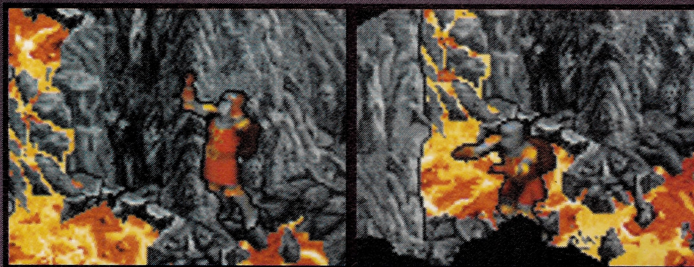
Pagan Ultima VIII

Uutta Ultimaa on odotettu. Uudistuneen ulkoasunsa lisäksi sen pitäisi tarjota tiiviimpi pelikokemus. Seuraava osa ottelusta Avatar vastaan Guardian alkaa.

Titaanien taisto

Käärmesaaren seikkailunsa päättänyt ja maailman pelastanut Avatar on tehnyt Guardianin suunnitelmat tyhjiksi. Guardian on huono häviäjä, ja kaappaa avuttomana tyhjiössä keikkuvan Avatarin nyrkkiinsä tiputtaen hänet uuteen tuntemattomaan maahan, jossa Punainen Tuhoaja on jo saanut tahtonsa läpi. Ennen katoamistaan Guardian kertoo suunnitelmistaan tuhota Britannia ja Maa, eikä Avatar sanojen mukaan voi tehdä asialle yhtikäs mitään.

Avatar saa kuulla olevansa Paganin saarella, jossa aurinkoa ei ole nähty vuosisatoihin. Ihmiset palvovat jumalinaan neljää elementaalititaania, jotka Guardian auttoi nostamaan esiin. Tarkoituksenaan päästä pois uudesta siirtomaavankilastaan Avatar aloittaa tuntemattoman maan tutkimisen. Pian selviää, että poistumiseen tarvitaan niin Titaanien kuin näitä vanhempienkin jumalten avunantoa.



Prince of Britannia ponnistaa ja lentää kauas.

Tasolta toiselle

Ultima VIII muuttaa taas sarjan ulkoasua, onneksi peliavaruuden vakio, eli hyvä Ultima-käsikirjoitus, ei ole muuttunut tippaakaan. Lievästä ennalta-arvattavuudestaan huolimatta Paganin juonta on mukava seurata ja sitä piristävät mukavat pikku yksityiskohdat, kuten siistin tunnelmallinen teloituskohtaus tai pienet uhrajaismenot.

Ryhmäpeli-Ultimoihin tottunutta odottaa yllätys. Avatar toimii nyt täysin yksin ja itsenäisesti, ja pelin painotus on siirtynyt enemmän roolipelaamisesta seikkailupelimäisempään suuntaan. Nyt Avatar osaa myös hyppiä, kiipeillä, juosta ja muutenkin toimia kuin Persian Prinssi. Tämä tasoilla pelleily tuo peliin aivan uutta luonnetta tehden siitä välillä jopa liikaakin tasohyppelymäisen. Uudet liikkeet ovat toimivia ja niitä osataan käyttää pelissä hyödyksi, mutta suunnittelijat ovat unohtaneet yhden tärkeän seikan: mikä menee ylös, tulee myös alas. Avatar ei nimittäin osaa pudottautua, vaan idioottimaisesti astuu suorin jaloin reunan yli. Liian korkealta pudotessaan sankari heittää veivinsä, ja pahimmilta nyppylöiltä alastulo on todella työn takana.

Avatarin aineenvaihduntakin tuntuu pysähtyneen, sillä hän porskuttaa iloisesti ilman ruokaa tahi unta (kuten minäkin). Hyvä sinänsä, koska yksin kulkevalle tarvittavan eineksen rahtaaminen olisikin tuottanut lieviä ongelmia, mutta hassulta se jotenkin tuntuu.

Edellisen Ultiman rehevät yksityiskohdat sadekuuroineen ja yli lipuvine pilvineen on unohdettu. Vuorokaudenaikojen vaihtelua ei pelissä ole, eikä erillisiä valonlähteitä tarvita edes sisätiloissa. Suomeksi sanottuna koko peli on siis tasavaloinen, mikä mielestäni on todellinen menetys aiempaan verrattuna.

Kirvestä kalloon

Yksin kulkiessaan Avatar joutuu tietysti myös turvautumaan kättä pitempään. Jo tutuksi tulleesta "hosutaan, joskus osutaan" -taktiikasta on siirrytty uuteen toimintatyylisempään taisteluun. Aiemman yhden liikkeen sijasta sankari voi nyt lyödä, suojata ja jopa monottaa vastustajaansa ilkeästi vyön alapuolelle. Systeemin oppii nopeasti ja se on mukavan helppokäyttöinen, joskin liikkuminen aiheuttaa aluksi pieniä ajoitusongelmia. Pahimpaan pulaan Avatar joutuu, kun hän yksin liikkuessaan joutuu suuremman hirviölauman hyök-







käyksen kohteeksi, jolloin pikainen vetäytyminen on yleensä paikallaan. Tällöin pienikin apujoukko olisi joskus painonsa arvoinen kullassa. Onneksi taisteluita on melko vähän, ja niistäkin useimmat on mahdollista välttää ohi laukkaamalla.

Hirviöt on onnistuttu luomaan uskottaviksi, ja suuret vastustajat todella ovat suuria saaden pelaajan vilkuilemaan lähimpää pakotietä tosimielessä. Suurinkin peikko kuitenkin kaatuu kunnon varusteilla, eivätkä vastukset tunnukaan ylivoimaisen vaikeilta.

Magiakin on kokenut muutoksia. Paganissa taikurit ovat jakautuneet viiteen ryhmään. Jokaista elementaalititaania varten on oma ryhmänsä, minkä lisäksi viides ryhmä ottaa vaikutteita kaikista muista. Oppiakseen taikomaan Avatar joutuu hakeutumaan joko ryhmän oppipojaksi tai muuten suunnalle armeliaaksi henkilöksi.

Taikominen vaatii joko tietyn fokuksen tai taikakirjan sekä tarvittavat rehut tai symbolit. Tuttua taikakirjaa ei ole, ja rehuja tarvittaessa ne pirut täytyy vielä itse sekoittaa omassa pussissaan, eli pelaaja joutuu kantamaan selkä väärällään taikaesineitä ja etenkin miljoonaa eri laatua rehukasveja. Käärmesaarella Hopeasiemenestä saadun rehusormuksen jälkeen systeemi tuntuu suorastaan tuskalliselta.

Kadonneen avaimen arvoitus

Keskustelu maan muiden asukkaiden kanssa sujuu tutulla ja mukavasti toimivalla avainsanatekniikalla, ja nyt Avatar puhuu kokonaisia lauseita. Paperinukke-inventaariosysteemi on degeneroitunut, sillä sankari ei enää osaa pitää yllään mitään muuta panssariensa ja aseidensa lisäksi. Pienenä lohdutuksena sankarin tiedot näkyvät samassa ikkunassa, ja manan ja terveyden voi säätää pysyvästi näkyviin. Peliä helpottavat näppäinkomennotkin ovat poissa lähes kokonaan. Positiivisena uutuutena sankari kasvaa kokemuksessa tekemällä entisen opettajalla ravaamisen sijasta. Ongelmapuoli kärsii pelin yksinkertaistuneesta lähestymistavasta, jossa Avatar ei enää osaa edes tiirikoida lukkoa.





Vaikka maan pinnalla tapahtuva seikkailu onkin tutun kiehtovaa, tuntuu suurin osa pelistä tapahtuvan erilaisissa luolissa ja sokkeloissa. Sokkeloiden kartoittaminen sujuu hankalasti paperin kanssa tuhraten ja liian usein seikkailu kääntyy sen yhden tarvittavan avaimen metsästykseksi. Tämä olisi voitu välttää, jos ovet voisi hakata rikki tai tiirikoida, mutta kun ei niin ei.

Horjuen ja heiluen

Näkyvimmän uudistuksen on kokenut itse grafiikka, jossa kuvakulmaa on hieman laskettu ja peli muistuttaakin epäilyttävästi seikkailupeliä. Pagania on eniten mainostettu juuri grafiikalla, joka kieltämättä onkin todella näyttävää. Koko ruudun voimalla vierivä toiminta on piirretty kauniisti ja yksityiskohtiin on kiinnitetty runsaasti huomiota. Hahmotaide on sekin todella tyylikästä, ja animaatiot ansaitsevat kunniamaininnan. Avatar liikkuu ja kaatuilee todella uskottavasti, minkä lisäksi hirviörepertuaari on tuotu eloon ihailtavan mielikuvituksellisesti. Ja se pyörii edeltäjiään notkeammin.

Pelin ohjailu toimii tutulla ja tehokkaalla ikkunointisysteemillä, jossa kaikki tutkittava selkärepusta kirstuun aukeaan ruutuun omana ikkunanaan. Taustalla kaikuva musiikki on tyylikästä ja vaihtelee sopivin väliajoin. Efektejä Pagan viljelee runsaasti pahisten ulvonnoista ja kuolonkorinoista Avatarin asiaan kuuluviin askeliin. Puhepaketti lisää vielä äänet Guardianille sekä Titaaneille.

Loppumielikuva Ultima kasista on hieman ristiriitainen. Arkki-Ultimistina odotin sitä kuin karkkipäivää ja olenkin lähes tyytyväinen. Paganin parissa viihtyy aina pikkutunneille ja tekemistä riittää, mutta Origin tuntuu keskittyneen ehkä liikaa ulkoasuun pelimukavuuden kustannuksella. Pikkunatkutettavaa tuntuu riittävän, mutta mitä kauemmin Pagania pelaa sitä vähemmän virheet haittaavat ja lopulta seikkailu kiskaisee palaajan mukaansa.

Tapio Salminen

Origin/EA

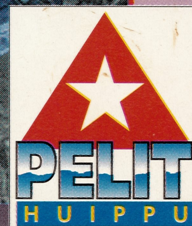
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster (Pro, 16), Wave Blaster, Sound Canvas, General Midi
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 25 Mt (installointi 35 Mt) + Speech Pack 7 Mt
Muuta: vaatii 386/33, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt, SB, Roland + GM-emulaattori

Toteutus
Todella kaunista taidetta ja ääntä sekä loistavan elävää hahmoanimaatiota.

Kynnys
Systeemin oppii hetkessä.

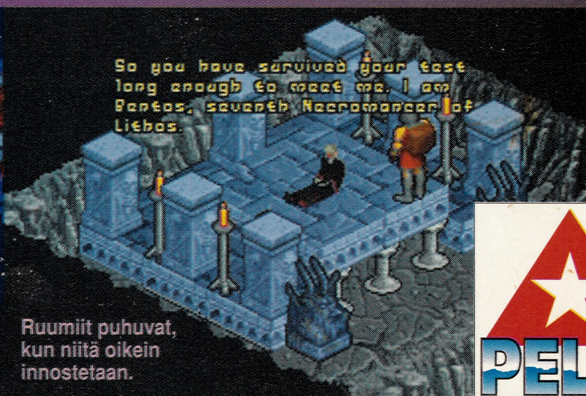
Yhteenveto
Muutamista puutteistaan huolimatta mukaansatempaava rooliseikkailu, joka saa unohtamaan nukkumisen ynnä muut sivuseikat.

Roolipeli



90


Tasohyppelyä Paganin tyyliin.



Ruumiit puhuvat, kun niitä oikein innostetaan.

DragonSphere





Sanwe ei pidä päiväuniensa keskeyttäjästä.

Magiaa ja maanpetoksia

Viime vuosina seikkailumarkkinoille rynnistyksensä aloittanut MicroProse vahvistelee asemiaan uudella, keskiaikaisia legendoja hyödyntävällä seikkailullaan. Dragonsphere jatkaa Rex Nebularin ja Return of the Phantomin viitoittamalla tiellä.



Callarachin valtakunta on laaja ja aurinkoinen.

The Kingdom of Callahach

Click on the icon of the place you want to go



Tämän siipiveikon pesässä ei ei olekaan ihan mikä tahansa muna.

Thou Art A Rose-- But No! For No Rose As Fair Did Ever Grow In Any Land.

Hyvä runo herättää jopa kuolleet.



Keijulassa kaikki on suurta.

Keijujen kuninkaan logiikka jättää toivomisen varaa.

Kostajan varjo

Kaksikymmentä vuotta sitten Callahachin kuningaskuntaa terrorisoi ilkeä ja voimakas noita Sanwe, jota myös lohikäärmenoidaksi kutsutaan. Silloinen kuningas sai vihdoin velhosta tarpeekseen ja määräsi oman arkkivelhonsa vangitsemaan Sanwen torneineen suuren taikakuvun sisään. Kotimatkallaan voittoisalta retkeltään kuningas seurueineen kuitenkin näki Sanwen lähettämän viestin, jossa ilkeä velho vannoi kostoa kuninkaan pojalle.

Moiset uhkaukset eivät prinssiä hermostuttaneet, sillä Sanwe vaipui tornissaan syvään uneen. Varmuudeksi arkkimaagi kuitenkin valmisti Dragonspheren, pienen kristallipallon, joka kuvaa noidan vankilan tilaa. Nyt, kuninkaan kuoltua ja hänen poikansa astuttua uudeksi valtiaaksi Dragonspheren pintaan on huolestuttavasti alkanut ilmestyä hiushalkeamia, jotka laajenevat päivä päivältä. Vaikka itse noita yhä nukkuu tornissaan, on enää vain ajan kysymys, milloin hän lopulta herää kokonaan ja toteuttaa uhkauksensa. Uudelle kuninkaalle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin matkata vuoristoon vastustajansa tornille, Lohikäärmeen Kyyneleille, ja yrittää tuhota tämä lopullisesti. Kaikki ei kuitenkaan suju suunnitelmien mukaan, eikä kuningas pian voi olla varma edes omasta identiteetistään.

Kieroutta kerrakseen

Vaikka juonen alkuasetelma vaikuttaa melko tavalliselta fantasia-aiheelta, on sen pohjalta onnistuttu rakentamaan poikkeuksellisen viihdyttävä ja mukaansatempaava tarina. Dragonspheren kirjoittajat ovat todella paneutuneet aiheeseensa ja jatkaneet tarinaa siitä, mihin monet muut olisivat sen jo lopettaneet. Hyvän ja pahan kamppailu kääntyy pelin edetessä yhä kierommaksi, eikä sankarinkaan henkilöllisyydestä enää ole varmuutta. Pian pelaaja huomaa epäilevänsä jokaista vastaantulijaa, ja tunnelma kohoaa kiitettävällä vauhdilla. Dragonsphere kuuluukin harvaan hyvin kirjoitettujen seikkailupelien joukkoon, enkä voi sen juonta tässä enempää paljastaa ilman peli-ilon mahdollista pilaamista.

Siinä missä Prosen edellinen seikkailu Return of the Phantom oli lyhyt ja erittäin lineaarinen, on Dragonsphere aivan toista maata. Koska Callahachin valtakunta on laaja, on kuninkaalla täysi vapaus vierailla tarjolla olevissa paikoissa haluamassaan järjestyksessä. Jos tietyssä paikassa jää jumiin, on jossain muualla yleensä tekemistä aivotauon ajaksi.

Pelin vaikeuskin on onnistuttu

säätämään sopivaksi, ja kahdesta valittavana olevasta vaikeustasosta kinkkisemmällä peli tarjoaa todella nautittavia pähkinöitä pelaaja purtavaksi. Phantomista tutut sokkelohelvetitkin loistavat poissaolollaan, ja peli on puhdasta seikkailua. Edes tekemisen vähyydestä ei voi uutuutta moittia, sillä koluamista riittää useammaksi päiväksi.

Kättä pitempää

Dragonsphere käyttää vanhaa, jo hyväksi havaittua MicroProsen MADS-engineä, joka edelleen osoittautuu tehokkaaksi ja mukavaksi käyttää. Verbit valitaan Lucas-tyyliin hiirellä ruudun alalaidasta, jossa esillä on myös inventaario ja tarkempi kuva kulloinkin valitusta esineestä. Jokaisella tavaralla on vielä lisäksi omat erikoistoimintonsa, jotka näkyvät esineen oikealla puolella. Systeemi juurtuu nopeasti alitajuntaan, eikä muutaman minuutin jälkeen ongelmia ilmene. Mitään muutoksia ei systeemiin ole Phantomin jälkeen tehty, mutta hyvää on vaikea tehdä enää paremmaksi.

Pelin keskustelupuolikin noudattelee Prosen aikaisempien seikkailujen tyyliä, jossa pelaaja saa valita sanomisensa ruudun alalaitaan ilmestyvistä vaihtoehdoista. Tällä kertaa pelaajalla on kuitenkin hitusen enemmän todellisia valinnan mahdollisuuksia, sillä enää ei tarvitse valita kaikkein typerimpiäkin vaihtoehtoja ennen keskustelun loppua. Tämä pieni, mutta kaivattu parannus tekee pelistä mielekkäämmän pelata. Monet pelin ongelmista nojaavat myös vahvasti keskusteluun, ja diplomaattisia kykyjä kaivataankin aina silloin tällöin.

Pussillinen jalokiviä

Grafiikka tuntuu olevan MicroProsen suunnittelutiimillä hanskassa, ja Dragonsphere onkin todella ilo silmille. Kuten käsikirjoittajat, ovat taiteilijatkin sisäistäneet aiheensa ja luoneet peliin uskottavan keskiaikaisen satumaatunnelman. Värit ovat kauniin pehmeitä ja niitä on käytetty tehokkaasti. Muutenkin kuvat on tehty ammattitaidolla ja huonon näköisiä ruutuja ei löydä etsimälläkään. Pelin animoinnissa on myös venytty: kaikki toiminta on pehmeää ja



Kyllä Siperia opettaa.

sulavaa. Etenkin hahmojen liikkeet ovat hienoja: puhuessaan he liikehtivät elävästi tekstinsä mukaan, esimerkiksi neuvoesaan pelaajaa etelään beduiini myös viittoo kyseiseen suuntaan.

Animaatioita on myös tehokkaasti käytetty jännityksen lisääjänä. Sankarin kiivetessä vuoren rinnettä tai köyttä pitkin pelaaja huomaa pureskelevansa kynsiään ja toivovansa, ettei sankari lipeä. Ainoa huono puoli sankarin liikehdinnässä on tämän hienoinen hitaus, mutta moiseen tottuu nopeasti. Seikkailun kaunis suunnittelu yltää jopa pelilaatikkoon, joka on yksi hienoimmista koskaan nähemistäni.

Callahachin kuningaskunnan tutkimista ryydittää myös nautittava äänitausta, joka tekee oman tehokkaan osansa tunnelman luonnissa. Musiikkia on pelissä paljon ja se on todella kaunista. Sopivasti keskiaikaiselta kuulostavat soittimet sopivat seikkailuun todella hyvin, eikä huonoja biisejä ole oikeastaan ollenkaan. Rolandia on käytetty taidokkaasti hyödyksi, mutta myös Sound Blasterille käännetyt musiikit saavat pelaaja hyräilemään mukana aina silloin tällöin. Samplattuja efektejä ei pelissä tunnu paljon olevan, mutta niiden puutetta ei huomaa, koska digitoimattomatkin efektit kuulostavat kiitettäviltä.

CD-ROM-versiona peli kohoaa vielä askeleen korkeampiin sfääreihin, sillä kaikki puhe tulee digitoituna CD:ltä, introa ja loppudemoa lukuunottamatta. Äänet on näytelty todella loistavasti, parhaana kuitenkin nousee esille Sanwe, tämä kun kuulostaa (ja näyttää) aivan keisari Palpatinelta.

Seikkailun riemua

Pelin loputtua oli todella ilo nähdä, että MicroProse on pystynyt oppimaan aiemmista virheistään ja luottanut Return of the Phantomin saamaan palautteeseen. Lähes kaikki kahden aiemman seikkailun viat on saatu hiottua pois, ja seikkailun riemu on lopulta vienyt voiton karmeilta sokkelosähellyksiltä. Ainoastaan yksi ongelma vaatii pientä pinnan venytystä, muuten peli on silkkaa nautintoa. Englannin kielen taito ei tosin ole haitaksi, sillä eräässä kohtaa peliä sankari joutuu kyhäämään oman rakkausrunonsa, joka saattaa aiheuttaa vaikeuksia heikommin englantia osaaville.

Dragonsphere onnistuu välttämään tehokkaasti myös turhan latailukierteen syntymisen, sillä sankarin tehtyä kuolettavan virheen tämä kätevästi herää eloon ennen kriittisen mokan tapahtumista. Yksinkertaista, mutta kaunista.

MicroProse on vihdoin osunut etsimäänsä kultasuoneen ja onnistunut rakentamaan todella nautittavan ja mukaansatempaavan seikkailun, joka ei joudu häpeilemään isojen seikkailupelitalojen tuotosten rinnalla. Herkkua koko vatsan täydeltä.

Tapio Salminen

MicroProse
PC, CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib (Gold), Covox Sound Master, Sound Blaster (Pro, 16), PAS (16), General Midi, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: CD-ROM-versio: 2 Mt, korppuversio: 14 Mt
Muuta: vaatii 386, 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt, SB, Roland, CD-ROM 450 kt/s



Toteutus
Kaunista grafiikkaa ja animaatiota yhtä tyylikkäällä äänitaustalla vahvistettuna. Jos pelimaailmassa jaettaisiin Oscareita, kuuluisi sellainen pelin käsikirjoittajille.

Kynnys
Englannin kielen taito ei ole pahitteeksi rakkausrunoja koostettaessa.

Yhteenveto
Todella nautittava ja tunnelmallinen seikkailu, joka pitää pelaajan pihdeissään loppuun saakka.

Seikkailupeli


Kuinka kuningatar tyrmään on joutunut?

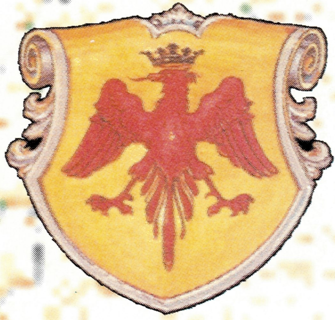
Paha saa palkkansa.

Kissa kiitoksilla elää.





Marco kauppahuoneelta, hei!







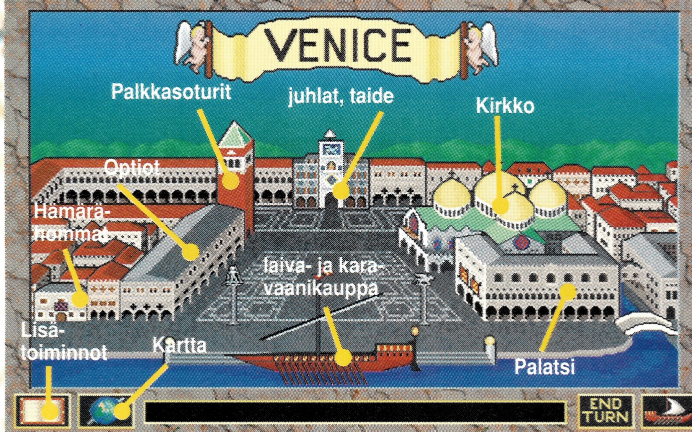
1300-luvulle sijoittuvassa Merchant Princessä on yksinkertaisena, mutta niin jalona tavoitteena olla rikkain kauppiassuku kun tietty vuosiluku tulee täyteen. Ihmeellistä kyllä, näinkin tylsältä kuulostavan perusidean ympärille on rakennettu mainio peli Venetsian kauppiassukujen välisestä verisestä kilpailusta.

Kaikki tiet lähtevät Venetsiasta

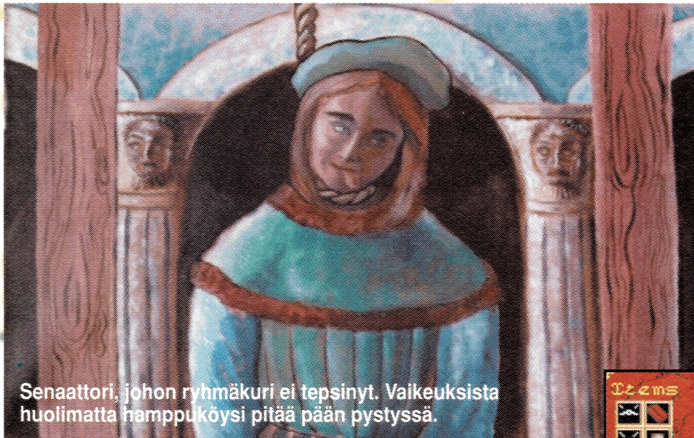
Ihmispelaajien tai tietokoneiden ohjaamat neljän kauppiassuvun edustajat lähtevät liikkeelle Venetsiasta ruumat täynnä lasiastioita ja kaupat mielessä. Lasitavara kelpaa maailmalla ja löytyy sieltä takaisinkin tuotavaa, esimerkiksi Aasian mausteet menevät kuin kuumille kiville.

Kauppareittejä perustetaan myös muiden kaupunkien välille: Novgorodista saa turkiksia, jotka voi myydä hyvään hintaan Budapestissä ja paluumatkalle voi ottaa mukaan villoja venakoille. Teiden rakentaminen nopeuttaa karavaanien kulkua ja meret on syytä putsata merirosvoista, jos mielii saada tavarat perille.

Rahaa alkaa pelissä karttua hyvinkin nopeasti, mutta kierot kilpailijat, suljetut kaupungit ja merirosvot katkaisevat hyvän taloudellisen nousukauden. Aloittelevan pelaajan kannattaa pyrkiä saamaan Tripoli ja Tunisia haltuunsa ja rakentaa kamelireitti Afrikan norsunluu- ja timanttikeskuksiin. Laivoja kannattaa käyttää tutkimiseen ja paikalliseen kauppaan, Aasian ja Euroopan välinen kauppa hoituu kätevimmin karavaaneilla, kunhan tiet on rakennettu.



Miksi Kirka ei käy Venetsiassa? Koska siellä tehdään kirkasta lasia.



Senaattori, johon ryhmäkuri ei tepsinyt. Vaikeuksista huolimatta hamppuköysi pitää pään pystyssä.

Somaliassa ei mennyt silloinkaan putkeen. Rutto kavereineen riehuu Mogadishussa.

Kaksin kauppa kaunihimpaa

Pelaaminen on aluksi hieman hämmentävää, kun on tottunut siihen, että strategiapeleissä armeijat ja teknologia jylläävät ja isoin sapeli voittaa. Hienostuneemmassa Merchant Princessä on perinteisen mustavalkoisesti ajatteleva strategisti aluksi tuuliajolla: armeijat eivät ratkaise juuri mitään, kilpakumppanien kanssa on välillä vedettävä yhtä köyttä Venetsian kateellisia naapureita vastaan, mutta toisaalta kaukana Kap Hornin takana upotellaan kilpailijan laivoja minkä keretään.

Vaikka toista ei voikaan täysin murskata, on pikkukiusaan tarjolla paljon keinoja: kauppareitteilä voi häiriköidä, toisesta voi levitellä inhottavia juoruja (jotka ovat räätälöitävissä), kaupunkeja voi sulkea ja kilpailijaa mielistelevät senaattorit voi vetää gondolin alitse. Sekä maallinen että kirkollinen politiikka ovat tärkeässä asemassa, Paavin ja Dogen paikat ovat haluttua tavaraa.

Merkanttiprinssin kissanpäivät

Käyttöliittymä on parasta mahdollista laatua ja jopa parempi



Kauppa käy ja karavaani kulkee.

kuin alan kuninkaissa Civilizationissa ja Master of Orionissa. Prinssissä on tietyt perusperiaatteet, jotka pätevät kaikkialla pelin eri valikoissa. Hiiriohjaus on kätevää ja standardiapuvälineitä löytyy pelaajien vertailuun, kartan pällistelyyn ja muuhun vastaavaan.

Pienet hienoudet lisäävät käyttöliittymän hyvää tuntumaa: peli esimerkiksi varoittaa, jos pelaaja yrittää lähteä tyhjällä laivalla satamasta, ruttoiseen kaupunkiin mentäessä peli älähtää tautivaarasta ja sitä rataa. Pelimukavuutta on ajateltu loppuun asti ja prinssiä on maltettu hieroa, esimerkiksi kauppareitit voi automatisoida täysin, voipa vielä asettaa kameleillekin "waypointteja".

Automaattinen kartoittaminen Civilizationin tyyliin sopii löytöretkeilyn tunnelmaan, etenkin kun tutkimattomalla alueella näkyvät mantereet himmennettyinä niin kuin niiden voisi olettaa sijaitsevan huhujen ja tutkimusmatkailijoiden kertomusten perusteella. Haamukartan perusteella kauppiasprinsseillä on pienoinen aavistus siitä, mistä tarumaisen Lontoon rautakaivoksineen voisi löytää, samoin kuin mikä saattaisi olla paras reitti Intiaan (koillisväylää on muuten turha yrittää). Alkuperäisen aidon Euraasian pelialueen lisäksi voidaan kartta luoda myös täysin satunnaisesti.

Musiikki on peliin sopivaa ja Super-VGA-moodi sopii strategiapeliin kuin Paavi Vatikaaniin. Vanhemmilla näyttökorteilla esiintyvistä VESA-yhteensopivuusongelmista ja huonoista VGA-tekstifonteista huolimatta pelin toteutus on onnistunut. Pelistä löytyy myös päivitysversio, joka päivittää pelin versioon 1.1. Päivitysversiossa ei ole suurempia muutoksia, joten mikään ehdoton lisä se ei ole. Manuaalit ovat kattavia ja mukaan on jaksettu laittaa hauska historiakatsauskin.

Debetit ja kreditit

Modeemipeli toimii loistavasti, vaikka yhteys onkin raivostuttavan hankala perustaa suoralla kaapelilla. Tässä vinkki jos käämit meinaavat palaa: Ensin on laitettava toinen pää vastaanottamaan ja vasta pienen odotuksen jälkeen asetetaan toinen yrittämään yhteydenmuodostusta. Kun yhteys on pystyssä on pelaaminen vaivatonta ja virheetöntä.

Peli tukee kaksinpeliä myös save-tiedostojen vaihtelulla joka on vuorojen lyhyyden takia pitkäveteistä puuhaa. Kaksinpeliä sähköpostipelinä voi suositella korkeintaan kirjeshakkia ynnä muita rankkoja toimintapelejä harrastaville.

Kaiken kaikkiaan Merchant Prince on ilahduttavan hyvin tehty laatutuote, jonka ehdoton vahvuus on erinomainen kaksinpeli. Vaikka Merkanttiprinssi on kelpo peli yksinkin pelattuna ja tietokonevastustajat ovat yllättävän älykkäitä ja diplomaattisia, ei prinssi pasianssina omaa samanlaista vetovoimaa kuin klassikot Civilization ja Master of Orion.

TJ Talasmaa

Toisen luokan pyhäinjäännös.

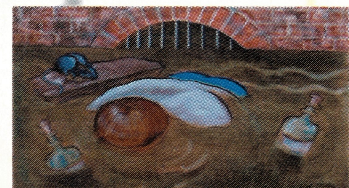
Tutkimattomat alueet näkyvät vanhaa karttaa muistuttavina.

Paavia valitsemassa. Ja mediapeli tunnettiin tuolloinkin.

Lutherin Martin vasaratyön seurauksena protestantit alkavat vainota venetsialaisia.

Ainakin jalokiviä ja kultaa riittää.

QQP/Mirage
PC
Näyttö: VGA, Super-VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: 2 Mt
Muuta: vaatii 1 Mt RAM, hiiri
Testattu: PC 486, SB



Toteutus
Loistava käyttöliittymä ja strategiapeliin passeli grafiikka.

Kynnys
Juoneen kiinnipääseminen kestää. Muuten helppo ja mukava pelata. Ei sovellu lyhytjänteisille strategisteille.

Yhteenveto
Mukava strategiapeli, mainio kaksinpelinä eikä yhtään hassumpi yksinkään.

Strategiapeli

Yksinpelinä **85**

Kaksinpelinä **91**

Tuhannen planeetan valtakunta

STARLORD

Miltäpä kuulostaa peli, jossa tuhannet planeetat tuhansine tietokoneohjattuine hallitsijoineen ja keinotekoisine persoonineen juonittelevat ja liittoutuvat päästäkseen linnunradan keisariksi? Starlord lupaa kaikkea tätä ja avaruustaistelua päälle. Hyvät avaruusstrategiapelit ovat aina tervetulleita, mutta...

Mike Singletonin omaan postipeliin perustuva, noin neljä vuotta tekeillä ollut Starlord jakautuu kolmeen osaan: strategiseen diplomatia- ja kaupankäyntiosaan, taktiseen taisteluosaan, jossa avaruuslaivastot ottavat yhteen sekä kolmiulotteiseen taisteluun, jossa tähtilordi voi tarttua ilotikkuun ja lentää itse.

Starlordin päämääränä on päästä itse keisariksi ja miehittää kuninkaan vakanssit omilla sukulaisilla.



Starlordin satunnaistapahtumat eivät paljoa peliä keikuta.

Galaksin napamiehet

Starlordin galaksissa on vähintään satoja, jollei tuhansia planeettoja, joista jokaisella on johtajansa. Valta rakentuu keskiaikaiselle läänitysperiaatteelle: jokainen johtaa omaa planettaansa, mutta on veroa maksava alamainen lähimmälle korkea-arvoisemmalle hallitsijalle.

Arvosta riippumatta yhdellä henkilöllä on vain yksi planeetta ja yksi tukialus, joka kuljettaa lordin hävittäjälaivastoa. Arvossa noustaan tappamalla joku asteikossa ylempänä oleva, jolloin palkinnoksi tipahtaa hänen arvonimensä ja kotiplaneettansa. Arvonimen parannuksesta on se hyöty, että sekä tukialus että hävittäjät päivittyvät paremmiksi, omat vasallit maksavat veroa, ja heitä voi kutsua apuun tiukan paikan tullen. Muitakin planeettoja voi vallata, jolloin sen hallitsijaksi lyödään omia jälkeläisiä.

Geeniteknologiaa

Herra Singleton hehkuttaa keinohenkilöiden "geenejä", jotka kuulemma vaikuttavat heidän käyttäytymiseensä. Tärkein geeni on idioottigeeni, joka muodostaa vähintään 95 prosenttia henkilöiden käyttäytymisestä. Näin huonoa tekoälyä nimittäin ei ole nähty eikä toivottavasti koskaan enää nähdäkään.

Esimerkiksi kotiplaneettoja puolustaa aina sama, henkilön arvosta riippuva määrä puolustusaluksia, ja se määrä on mitätön. Tappaessani ja valloittaessani ketä huvitti odotin muiden liittoutuvan minua vastaan, kuten manuaali varoitteli, mutta turhaan toivoin. Ihmispelaaja saa jyrättyä itsensä voittoon noin kolmessa tunnissa pahemmin yrittämättä, ja koko aikana ei tietokone näytä pystyvän mihinkään muuhun kun satunnaistekijän säätelemään nahistelemiseen keskenään. "Geeneissä" on vikaa, jos yhden aluksen omistava lordi alkaa uhota keisarin yli 400 aluksen laivueelle, eikö totta?

Diplomatia Starlordissa rajoittuu siihen, että voi lentää toiselle planeetalle, jonka pomo sanoo jotain tyyliin: "Maksa tai lähde!", tai "Tervetuloa" tai "Suksi kuuseen, sika". Hänelle voi vastata tyyliin "Maksa tai kuole!", "Kuole!", "Rakas alamaiseni/herrani!" tai "Tehdäänkö liitto?" Kaikki valinnat eivät edes aina ole käytössä, esimerkiksi liittotarjous tehdään harvoin. Liitosta saatava hyöty jäi täydeksi arvoitukseksi.

Tämä oli vain pienenpieni siru niistä älyttömyyksistä, joita Starlordin strateginen puoli pitää sisällään. Koko peli menee käytännössä näin: osta hävittäjiä, hyppää jonnekin, valloita se, osta aluksia, hyppää jonnekin ja niin edelleen, kunnes voitto tulee.



Vai haluaa Singletonin silmätön mutantti liittoa? Ja mitähän hyötyä siitäkin mahtaa olla?



Zoomailtava kartta näyttää jopa hyödyllistä tietoa.

Pidä huoli, että heti kauppapäivän jälkeen täydennät hävittäjä-, ase- ja Gunship-varastosi. Ne ovat suosittuja ja ostetaan nopeasti pois.

Ostakkonä vettä?

Kaupankäynti on manuaalissa todella huonosti selitetty. Kovin ihmettelin, miksei esimerkiksi hävittäjiä ole koskaan myynnissä, miksei oma tavara kelpaa kenellekään ja mitä hyötyä tuotantoplaneettoja on valtailla.

Mitä ostamiseen tulee, tavaraa voi ostaa galaktisilta kauppiailta (kallista), sukulaisilta (halpaa) tai sen hetkisen planeetan kauppiailta (kohtuullista). Kerran vuodessa pidettävän kauppapäivän merkitys on siinä, että silloin tavarat tulevat markkinoille. Eli kun shoppailee seuraavana päivänä, tavaraa vielä on ennen kuin muut ostavat hyllyt tyhjiksi.

Oman suvun hallussa olevista tuotantoplaneettoista on se hyöty, että silloin juuri suku voi tarjota kamaa halvalla. Ja kirjastotietokonetta voi käyttää etsimään paikkoja, jonne kamojaan voi käydä tarjoamassa, joskaan hyöty-hintasuhde ei juuri ole vaivan arvoinen. Aika huonosti saa pelata, jos raha jossain vaiheessa loppuu.

Koko yhdentekevä taloudellinen malli on tarpeeton. Ainoa tapa hyödyntää sitä on vallata omalle suvulle monipuolinen valikoima tuotantoplaneettoja, jotta säästää vähän rahaa. Sekin on yksi lysti, galaktisten kauppiaiden kiskurihinnatkaan eivät ole voiton esteenä.

Taistelun hurmaa

Strategisesti Starlord on siis syvältä, entäs jännittävä taistelemінen? Siihen on tarjolla kolme mahdollisuutta. Pikataistelussa tietokone ratkaisee pelin, ja tämä on varsin pian se eniten käytetty optio.

Toinen mahdollisuus on heppoinen taktinen taistelu, jota kannattaa käyttää silloin, kun ei itse ole ylivoimainen, eli lähinnä pelin alussa. Taistelu käydään heksaruudukolla, ja paras strategia on nitistää vihollisjohtaja

oma kone, jolloin muut antautuvat välittömästi. Jännittävämpää kuin Onnenpyörä ja haastavampaa kuin Megavisa.

Vaan mikäpä olisi se brittien strategiapeli, josta ei löydy toimintaosuutta? Taktisessa taistelussa oman komentoaluksen joutuessa mukaan on mahdollisuus hypätä itse ohjaamoon ja pistää rähinäksi.

Avaruustaistelu itse lentäen muodostaa noin puolet Starlordista, mikä on sääli, sillä pahemmin liioittelematta Starlordin 3D-taistelu kuuluu huonoimpiin koskaan pelaamiini (mutta näteimmän näköisiin tosin). Maailman käyttökelvottomimmalla instrumentoinnilla varustetut alukset kiitävät ylihuimaa vauhtia, pikkuhiljaa kilkutellen supervahvoja suojia hernepyssyä heikommilla lasereilla ja maalista viis veisaavilla superohjuksilla. Näin pikataistelulla sekunnin mittaiset taistelut kestävätkin ikuisuuden.

Lennellessä muun muassa ilahduttaa se, että fire-nappuloista säädellään vauhtia ja spacella ammuskellaan. Tätä voi kompensoida kytkemällä automaattitulituksen päälle, mutta ei se mikään hyvä ratkaisu ole. Automaattiammunta muun muassa haluaa aina ampua heikoilla lasereilla. Käytännössä moni ei jaksa kertaa kauempaa reaaliaikataistelun kanssa pelleillä, se on nimittäin paras tapa saada takkiinsa.

Suuri illuusio

Starlordin manuaali luo harhakuvan monipuolisesta ja kiehtovasta avaruusstrategiapelistä liittoinen, juonitteluineen ja valtasuhteiden heilumisineen. Käteen jää peli, jossa yksi avaruuslaivasto valtaa helposti planeetan kuin planeetan peräjälkeen ilman mitään näkyvää reaktiota, edes silloin kun keisari tipahtaa. Viisi poikaa istutetaan kuninkaanpalleille, jälleen ilman reaktiota. Kiitos TK-pelaajien puuttuvan tekoälyn, heikosti puolustetuilta mutta rikkailta planeetoilta saa rahat nyrsittyä täysin vaivattomasti ja resursseista ei ole puutetta. Ja pelaaminen on yhtä hauskaa kuin haastavaakin. En edes viitsi puuttua pelin aikana paljastuneeseen tuhanteen typeryyteen, epäjohdonmukaisuuteen ja pelaajan kahlitsevaan vaihtoehdottomuuteen.

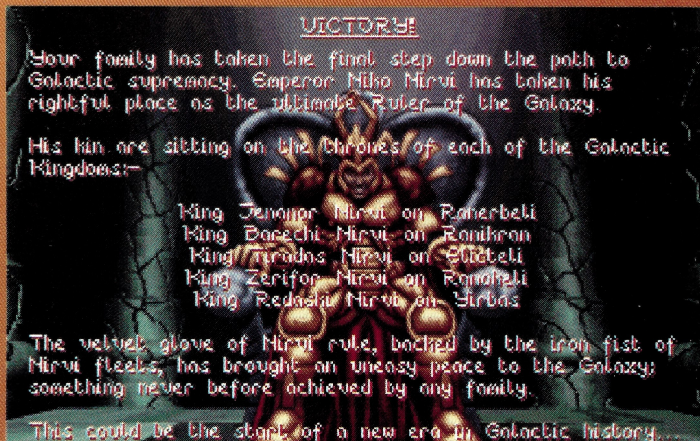
Jos ei pelissä ole kehumista, ei sitä ole käyttöliittymässäkään. Singleton ei ole ilmeisesti osannut päättää, onko se hiiri- vai näppäinvetoinen, josta johtuen se ei ole oikein kumpaakaan. Brittityyliin kankeaa hyppelehtimistä on paljon, koska tärkeämpää on hajoittaa tärkeät tiedot monelle nätille grafiikkaruudulle. Kai se näyttää lehdissä hyvältä.

Kolmiulotteinen grafiikka on Singletonilla hallussa: kun avaruustaistelussa pistää sekä autopilotin että parhaat kamerakulmat valitsevan auto-ohjaajan päälle, näyttää taistelu erittäin hyvältä ja varmasti myy monta peliä. Äänet ovatkin sitten Singletonille ilmeisesti tuntematon käsite. Koko pelissä on vain yksi musiikkikappale, Holstin klassinen "Mars, Bringer of War", joka soi alkudemon lisäksi taistelussa. Hyperavaruushyppyefektiä lukuunottamatta peli on muuten hiljainen kuin hauta. Rolandilla tai GM-kortilla sekä musiikki että taistelun ääniefektit ovat ihan OK-tasoa. Adlib/Sound Blaster -musiikkikaan ei ole yhtään hassumpaa, mutta FM-efektit ovat vihlovan karmivia.

Henkilökohtaisesti olen kypsähtänyt siihen, että tämä haasteeton, rajoittunut, yksioikoinen ja kaikin puolin kömpelö räpellys on, outoa kyllä, kerännyt brittilehdissä huomattavasti enemmän ylistystä kuin samoissa lehdissä murjottu Master of Orion. Sekä 'Prosen että Singletonin mainetta ajatellen Starlord olisi pitänyt jättää julkaisematta.

Nnirvi

Microprose UK
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster, Roland LAPC-1, SCC-1
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevytila: 7,5 Mt
Testattu: 486/SB, GM

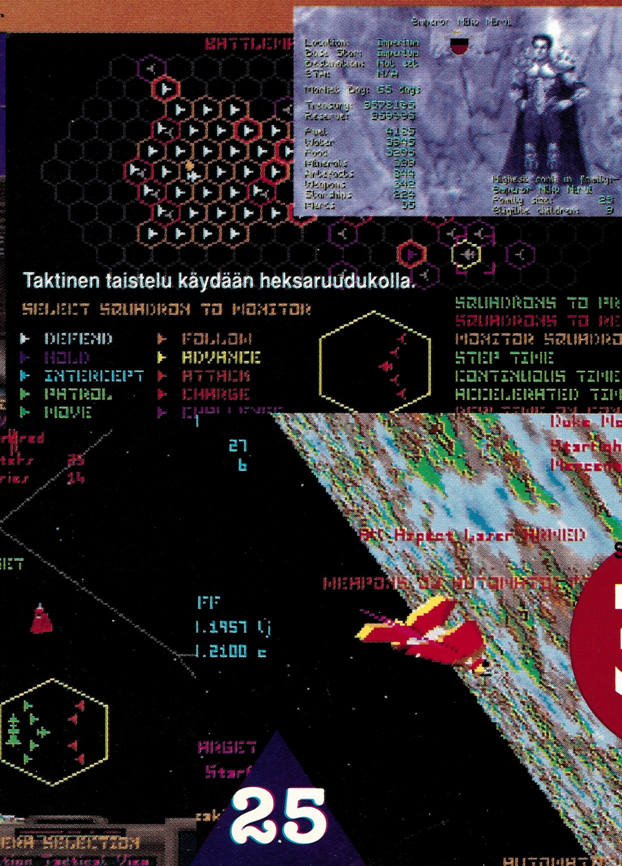


Niko Nirvi & Pojat, universumin herrat. Starlordissa lienee mahdotonta hävitä.





3D-taistelun viholliskonetta seuraava näyttö olisi muuten mukava, mutta oman koneen asennosta ei saa tietoa.



Taktinen taistelu käydään heksaruudukolla.

Toteutus
Huono käyttäjäliittymä, ääniä ja efektejä vain näyttävän näköisissä mutta pelikelvottomissa avaruustaisteluissa. Tekoälystä ei tietoakaan.

Kynnys
Ainoa haaste on sekava ja osittain jopa toisesta pelistä puhuva manuaali.

Yhteenveto
Uskomaton räpellys.

Strategiapeli

Strategiapelinä	Avaruusammuskeluna
30	60

Tuntematon avaruus

NOMAD



"This game grows fun". Ei ole avaruusmömmöistä arvostelijoiksi.

Star Control III:sta odotellessa olisi kiva, jos tyhjiötä täyttämään ilmestyisi joku toinen hauska ja pelattava kevyt avaruuspeli. Nomad lupaa sellainen olevansa, vaan mitenkä vähemmän hyvistä peleistään tunnettu Gametek urakasta selviää?

Etukäteen Nomadissa kiinnostusta herätti Indy Car Racerista tutun Papyrus Softwaren osallistuminen projektiin. Ilmeisesti he ovat kuitenkin vastuussa vain 3D-grafiikasta.

Juonikasta

Maapallolle syöksyy avaruusalus, jonka pelaaja ohjastaa takaisin tähtitaivaalle tehtävänään ottaa selvää mitä siellä tapahtuu. Ka tapahtuuhan siellä: ilkeät korokit liittolaisineen ovat valtaamassa maailmankaikkeutta, vastapainonaan liittoutuma, johon pelaaja heti värvätään.

Liittoutuman planeettojen tietoverkosta pelaaja saa noukittua itselleen kuljetus- ja tuhoamistehtäviä, joiden suorittamisesta saa palkaksi varusteita ja kunniamerkkejä.

Tärkeintä on kauppa

Rahaa ei tarvita, sillä Nomadin maailmankaikkeus pyörii täysin vaihtokaupan varassa. Vaihtokauppaa käydään varusteilla ja erilaisilla tavaroilla.

Tavarakauppaa käydään tyyliin "Vaihdan viisi gronkkia neljään flozoon", ja nämä voi sitten vaihtaa jonkun kanssa vaikka seitsemään blonkkiin. Hyödykevaihtokaupan syvempi merkitys jäi minulle arvoitukseksi, sillä kukaan ei suostunut vaihtamaan hyödykkeitä mihinkään tarpeelliseen, siis ohjuksiin ja muihin varusteisiin. Sama pätee robottien planeetoilta kaivamiin alkuaineisiin, ei niilläkään mitään hyödyllistä saanut.

Ylimääräisiä varusteita saa muun muassa tuhotuista vihollisaluksista, ja ainoastaan käytävällä kaupalla on jotain merkitystä, eli varusteilla saa vaihdettua itselleen paitsi alati loppumaisillaan olevia ohjuksia myös uusia, parempia lisävarusteita.

Kaupankäyntiin ja tiedonhankintaan liittyvä keskustelu käydään näppärän digitoidun kielilläpuhumisen säestyksellä. Teksti tosin ilmestyy ruudulle turhan hitaasti, ja muuten hiirivetoinen peli haluaa näppäimen painallusta ruudun täyttyessä, joka on pieni mutta ärsyttävä kauneusvirhe.

Vielä ärsyttävämpää on se, ettei kukaan tunnu tietävän mitään, ja esimerkiksi varusteiden tunnistus on pirun tylsää, kun oliot viljelevät "Oh, that! Too boring" -kommentteja. Nomad yrittää myös hampaat irvessä olla humoristinen, mutta heikoin tuloksin.

Kaksitasokasta taistelua

Taistelut käydään kolmiulotteisuudestaan huolimatta kaksiulotteisesti, sillä oma alus ei voi liikkua kuin vaakatasolla.

Kun nopeasti naksuttelemalla on päästy taistelunäyttöön, tarvitsee vain laukoa ohjuksia tarpeeksi nopeasti ennen kuin oma alus hajoaa. Vihollisohjuksia ei pahemmin saa väisteltyä ja aluksen ketteryys jättää paljon toivomisen varaa. Vaikka taistelu on tylsänpuoleista, ainakin se on nopeaa. Positiivisena ominaisuutena paikalla olevat ystävälliset alukset osallistuvat myös toimintaan, eivätkä vain pyöri kulisseina avaruuspeukalo avaruusnenässä.

Plussaa Nomad noukkii digitoidun äänen näppärästä käytöstä, graafisesti se on lähinnä askeettisen ankea vikkelää vektorigrafiikkaa lukuunottamatta. Nomadin käyttöliittymää ei voi kyllä vaikeasti omaksuttavaksi haukkua. Ongelmana onkin hirveä valikkoselailu, ja Nomad kaipaisi todella kipeästi kunnon näppäinoikoteitä. En edes ymmärrä, miksi toiminnot on hajoitettu omille ruuduilleen keskitetyn ratkaisun asemasta.

Rehellisesti sanottuna minun on myönnettävä, etten onnistunut löytämään mitään punaista lankaa Nomadista, ja ilta illalta peli-into laski alle kriittisen pisteen. Nomadin ja Star Control 2:n voi periaatteessa mainita samassa lauseessa, onhan kumpikin avaruuspeli, jossa juoni on pelaajan löydettävä, kaupankäyntiä ja diplomatiaa tarvitaan ja paljon myös taistellaan, mutta samalta planeetalta ne eivät ole kotoisin.

Periaatteessa Nomadissa on kaikki tarvittavat ainesosaset, paistos on vain otettu uunista liian raakana. Sekavuuden lisäksi ongelmana on, että Nomad tuntuu varpanneen nykyaikaan suoraan kuusnelosesta eli tarjolla on simppeliä toimintaa kankealla käyttöliittymällä sekavana pakettina. Mahdollisesti tutustumisen arvoinen, jahka se tulee myyntiin polkuhinnalla. Tai sen saa vaihdettua joltain avaruusoliolta neljällä zibbelillä.

Nnirvi

Gametek
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Soundsource
Ohjaus: N, H
Kiintolevytila: 6 Mt
Testattu: 486/50, SB



Taistelu voi näyttää kolmiulotteiselta, mutta...



Hieno aluksesi.



Toteutus
Heikko käyttöliittymä, osittain ihan hyvää grafiikkaa ja näppärää ääntenkäyttöä.

Kynnys
Manuaalia ei tarvitse, kärsivällisyyttä sitäkin enemmän.

Yhteenveto
Väkinäisen hauska, hämärä avaruusseikkailu.

Avaruusseikkailu

Oh, that! Far too boring!

74



Sitten Star Control 2:n ei kunnon kevyttä avaruusrymistelypeliä ole nähtykään, ja tätä aukkoa yrittää täyttää Command Adventures Starship. Starshipin taustajuoni lupaa tuntemattoman tutkimista vanhaan kunnon Trek-tyyliin. Toiveet kuitenkin lopahtavat alkuunsa, sillä pelin päämääränä onkin taas valloittaa koko läheinen avaruus.

Pelaaja valitsee oman rotunsa kahdestatoista eri vaihtoehdosta, joilla kaikilla on omat vahvat puolensa, joskaan mitään vaikutusta itse peliin näillä ominaisuuksilla ei tunnu olevan. Ensimmäiseksi joudutaan ostoksille hankkimaan alus varusteineen ynnä tarpeeksi miehistöä. Jos vahingossa erehtyy ostamaan liian kalliita varusteita, ei mokomista saa vaihdossa kuin muutaman taalan. Tämä on erityisen ärsyttävää alussa, sillä ilman tarpeellista rahamäärää joutuu pelin ja valinnat aloittamaan uudelleen.

Ei vankeja

Pelin vihdoin siirryttyä aluksen komentosillalle voi pelaaja tehdä valintansa kolmesta eri konsolista. Yleisesti peli kulkeekin niin, että aluksi siirrytään tähtikartalle ja navigoidaan halutulle planeetalle. Seuraavaksi kutsutaan esiin avaruustaistelun areenana toimiva taktinen näyttö, jossa alus ohjataan planeetan ylle mahdollisimman nopeasti vihollisia peläten. Lopuksi valitaan hyökkäystiimi aseineen ja lähetetään tämä planeetan pinnalle, jonka jälkeen planeetalla tapetaan kaikki viholliset ja varmistetaan alue omaksi.

Hyvin nopeasti peli kääntyy pelkäksi planeettojen pinnalla temmeltämiseksi, sillä avaruustaistelut on mahdollista välttää lähes kokonaan. Oltiinpa maalla tahi tyhjiössä, kaikki vastaantulijat ovat aina vihamielisiä ja minkäänlaista diplomaattista optiota ei ole. Peli tuntuukin luottavan vahvimman filosofiaan. Edes pieni neuvottelu silloin tällöin olisi tuonut peliin lisää puhtia.

Vallattavaa riittäisi, jos vain rahkeet riittävät.

Starshipin avaruustaistelu on suoraan Star Control 2:sta revitty, eli alukset on kuvattu ylhäältä videopelityylisesti. Omaa alusta ohjaillaan hiirellä ja aseistusta kontrolloidaan ruudun alalaidasta. Kokonaisuutena taistelu on nopeatempoista sekoilua, joka ei toimi esikuvansa tavoin. Syynä tähän ovat tylsät alukset ja asevaihtoehdot. Taidepuoli on katseltavaa, mutta mittasuhteet ovat heittäneet häränpyllyä.

Itse planeettojen valtaus tuntuu aluksi toivottoman hankalalta, mutta helpottuu sentään hieman oman porukan voimien kasvaessa. Tiimissä ei tosin voi olla kuin kymmenen jäsentä, mikä tuntuu turhauttavalta. Päämääränä on rakentaa suojageneraattorit kartan joka nurkkaan ja tappaa kaikki vihulaiset. Ainoat hyödylliset tiimijäsenet ovatkin muutama insinööri ja tukullinen turvamiehiä, minkäänlaista hyötyä ei ole esimerkiksi mukaan tulevasta lääkintähenkilökunnasta.

Normaalissa planeetan valtauksessa joukkojen mieshukka on yleensä vähintään 50 prosentin luokkaa, mistä johtuen kaikki pelaajan valtaamat rahat kuluvatkin uusien apureiden palkkaamiseen ja näiden aseistamiseen. Joukoilla ei myöskään ole pienintäkään tekoälyä, vaan ne juuttuvat jokaiseen pikkukiveenkin ja tuhlaavat ammusvarastonsa maalin ja itsensä välissä olevaan seinään. Vaikka planeettoja riittää (noin 50 kpl), alkavat taistelut pian toistaa itseään ja tulevat unettavan turhanpäiväisiksi.

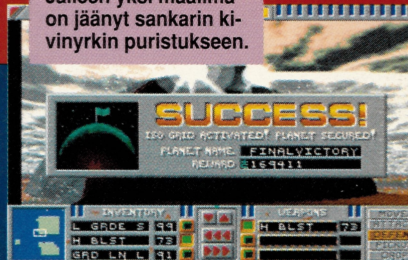
Suorasuuntauksella

Graafiselta puoleltaan maataistelu on melko vaatimaton. Ylhäältä kuvatussa ruudussa pelaaja ohjaa yksitellen joukkojensa toimintoja. Vaikka maastoja on muutama erilainen, ovat ne kaikki silti melko samanlaisia. Etenkin talojen sisätilat ovat tylyn harmahtavia. Joskus hahmot hukkuvat ärsyttävästi taustaan eikä niitä löydä kuin kartan avulla paikallistamalla.

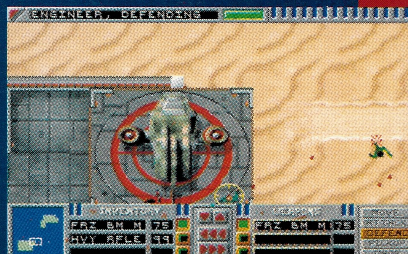
Auraalisesti taistelu on sentään siedettävä, sillä hahmot raportoivat mukavilla sampleilla ja tuuli ujeltaa tyylikkäästi avonaisessa maastossa. Musiikki on yleensä turhanpäiväistä rimpputusta. Musapuolella kuuluva kappale on lähes sama kuin Star Control 2:sen taistelumusiikki, ja efektit jäävät muutamaan tylsään sampleen ja kohtuullisen jykeviin aseääniin.

Vaikka Starship on varmasti alkanut kunnianhimoisena ideana, kyllästyy siihen alta viikossa. Maataistelun toistaessa itseään ja avaruudessa koheltamisen ollessa turhaa jää peli turhauttavan lyhytvaikutteiseksi. Tämäntyyppistä avaruuspeliä haluavalle Star Control 2 on edelleen se oikea kohde.

Tapio Salminen



Jälleen yksi maailma on jäänyt sankarin kivinyrkin puristukseen.



Future Visionary/Merit Software

PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro), PAS (16), Sound Master II, MS Sound System, General Midi, Roland
Ohjaus: H, (N)
Kiintolevytila: 26 Mt
Muuta: vaatii 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Toteutus
Vaatimatonta grafiikkaa kuunneltavilla efekteillä, tekoälystä ei tietoakaan.

Kynnys
Kontrollit oppii nopeasti.

Yhteenveto
Paljoa yrittävä peli kaatuu liikaan yksinkertaisuuteen ja itsensä toistamiseen.

Avaruusampumapeli

70

Megalomaniaa



Avaruustaisteluissa pelaaja on yleensä pahasti alakynnessä.

Kudosten keskellä kukaan ei

MICROCOSM

Synkässä tulevaisuudessa megakorporaatiot käyvät keskenään säälimätöntä sotaa, jossa keinoja ei kaihdeta. Kun Cybertechin pääjohtajaa eräänä päivänä viedään lääkärille, onnistuu Axioman agenttien ruiskuttaa tämän elimistöön omia nanojoukkojaan.

Cybertechin tulevaisuus on siis vaakalaudalla, ja niinpä johtajan suoneen lykätään myös yhtiön oma nanotaistelualus, jonka tehtävänä on tuhota Axioman joukot laitteistoineen.

Kuole, valkosolu, kuole!

Kohtuullisen alkudemon jälkeen paljastuu, että Microcosm on melko normaali räiskintäpeli, jonka pelialueena toimivat ihmisen verisuonet, maaleina erilaiset veren osaset sekä ajoittain vihollisen agentit. Aina osion lopuksi saavutaan mekaaniselle portaalille, jossa on mahdollista valita seuraavaksi puhdistettava alue. Kahden ruumiinosan ollessa turvassa voi sankari suunnistaa itse aivoihin, jossa Axioman istuttama mielenhallintalaite jo odottaakin.

Toiminta on jaettu erityylisiin osuuksiin, joista ensimmäisessä pelaaja räiskii vastaantulevia aluksessaan istuen. Osuus on melko simppeliä actionia, jossa ainoastaan epätarkka ohjaus aiheuttaa ongelmia. Aina välillä, kun tullaan suuremman suonen suulle tai kohdataan vihollisagentti, siirrytään toiseen räiskintämoodiin, jossa alus on paikollaan ja pelaaja räiskii kohti syöksyviä mömmöjä ja ohjuksia. Tosi rasittavaa, sillä vastustajat vipeltävät aivan silmitöntä vauhtia, eikä osuminen todellakaan ole helppoa. Parhaissa toimintaosuuksissa pelaaja ohjaa alustaan takanäkymässä, jossa on mahdollista liikuttaa myös omaa alusta. Todellista vauhdin tuntua syntyy vastustajan alusta takaa ajettaessa, jota kuitenkin tapahtuu liian harvoin.

Takanäkymästä ohjattu toiminta on pelin parasta antia.

Loppumonsteri parhaasta päästä.

Suoraan suoneen

Axioman agenttien jahtaus soljuu kauniissa ympäristössä, joka ei kuitenkaan kohoa ennakko-odotusten tasolle. Itse räiskinnän aikana ohi kiitävät suonet on tehty tyylikkäästi, ja vauhdin tuntua useimmiten riittää. Osiosta riippuen taiteen laatu hieman vaihtelee, mutta yleisesti sitä katselee mielikseen, joskin aihe olisi kuitenkin antanut tilaa villimmillekin ideoille. Silloin tällöin ilmestyviin loppuhirviöihinkin olisi voitu panostaa hiukan enemmän, nyt niistä vain yksi on mielenkiintoinen ja toiset parhaimmillaankin tylsiä.

Parasta graafista antia ovat tietenkin välianimaatiot, joita pelissä onkin paljon. Alkumusiikkia ja valikoissa soivia hienoja kappaleita lukuun ottamatta pelin musiikit kaikuvat äänikortin kautta. Korttimusa on sekin silti aivan kiitettävää, mutta se jokin tuntuu silti puuttuvan. Tehosteita on mukaan onnistuttu änkeämään kiitettävä määrä, ja parhaita näistä ovat loppupahisten räjähdykset. Kontrollipuoli jättää toivomisen varaa, sillä ilotikulla ohjatessa tähtäin nykii minne sattuu. Hiirellä homma sujuu hieman sutjakammin, mutta yhä ohjaustuntuma on heikonlainen.

Niin liian vähän aikaa

Microcosmin varsinainen emämoka on aika. Isännän elimistö nimittäin kuolee koko ajan hitaasti ja ajan loputtua loppuu peli ilman jatkamismahdollisuuksia. Aika ei kuitenkaan tunnu mitenkään riittävän, enkä kertaakaan ehtinyt pääsemään aivoihin saakka ennen johtajan tipahtamista. Muutenkin peli

kuule huutoasi


Aloitusalus muistuttaa lähinnä palloakalaa.

Pelattavuus pätkii

Microcosmin perusidea suihkia pitkin verisuonia ei ole hassumpi, ja pelin grafiikka on toimivaa, sujuvaa ja vaikuttavaa, vaikka verisuonten sijasta tulevatkin mieleen aivan muut ruumiinonkalot. Erilaiset lyhyet väliepisodit tuovat väriä itse toimintaan.

CD32-versiossa on viisi tehtävää, joista neljään pääsee suoraan ja viidenteen vasta kun muut tasot on selvitetty. Reisiluussa harjoitellaan taistelutaitoja, kaulavaltimoista täytyy löytää ja tuhota parit kapselit ja aivoista täytyy eliminoida GreyM, jonka avulla Korsbyn ruumista on tarkoitus kontrolloida.

Ruudussa poukkoilevalla miniatyyrialuksella tai pienennetyllä jetpack-varustellulla avaruuspukuhemmolla lennetään vanhaan kunnon Space Harrier -tyyliin pitkin ohi sujahtavia maisemia ja ammutaan/väistetään kaikkea mikä liikkuu. Vauhti on melkoinen ja edellytykset shoot 'em up -spektaakkeliin ovat olemassa.

Valitettavasti pelattavuus pätkii. Ainoa metodi etenemiselle tuntuu olevan hysteerinen peukalon pyöritys myötäpäivään tulitusnäppäin pohjassa. Ja kun peukalo väsyy, vaihdetaan kiertosuunta vastapäivään. Silti osumia ropisee koko ajan. Tasot ovat käsittämättömän pitkiä, eikä ohjaimen vasemmalla takanapilla ruutuun pongahtava kartta tuo selvyyttä suonissa sukkulointiin.

Vaikkei Microcosmia voikaan ottaa pelinä kovin vakavasti, on se erinomainen demonstraatioväline CD32:lle. Kaupan hyllyllä pyörivä demo saa taatusti pelikonetta havittelevan kuolaamaan, kunhan ohjaimet pidetään visusti piilossa. Jos omistat CD32:n hanki tämä peli kaverien kiusaksi. Jos et vielä omista CD32:sta, älä hanki sitä tämän pelin takia.

JTurunen

Pelinä

55

Kaverien kiusaksi ja CD32-myynnin edistämisdemona

90

kaipaisi parantelua, sillä ampumapeleihin olennaisesti kuuluvat lisäaseet sun muut bonukset ovat todella vähissä. Kun alusta ei liiemmin saa paranneltua, alkaa peli pian tuntua tasapaksulta painannalta.

Toteutuksensa puolesta Microcosm on siis melko nautittava paketti, mutta muutamaa huippukohtaa lukuun ottamatta pelin toiminta on liian turruttavaa, ja se on aiheestaan huolimatta ihailtavan mielikuvituksettomasti tehty.

Tapio Salminen

Psygnosis
PC CD-ROM, CD-32
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib (Gold), GUS, Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevytila: 12 Mt
Muuta: vaatii 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland CD-ROM x 3



Toteutus
Viihdyttävää grafiikkaa ja ääntä. Heikko ohjaustuntuma.

Kynnys
Vikkelä liipasinsormi.

Yhteenveto
Hieno aihe, mutta tasapaksu peli. Liian vähän lisäaseita ja muita ehosteita.

Shoot'em up



In Extremis
Äärimmäistä...

Onko mikään jännittävämpää kuin hiiviskellä hirviöiden täyttämässä avaruusaluksessa, ase kädessä ja sydän kurkussa? In Extremis -session jälkeen lattialla on adrenaliinia polveen asti, mutta vääristä syistä.

In Extremis on ranskalainen näkemys Wolfenstein 3D:n kloonaamisesta. Juoni on standardimallia 2e, eli avaruusmies haaksirikkoutuu tuntemattomaan alukseen, jossa avaruushirviöt riehuvat käytävillä ja niin edespäin. Silkan ampupumisen lisäksi hänen täytyy löytää avainkoodeja ja -kortteja seinälokeroista sekä tietysti lisäaseita ja oi! niin tärkeää happea. Vammatkin paranevat ruiskeilla.

Voi kommandoressua kyberpuvussaan. Aseet hitsautuvat pikku mahaan kiinni ja sojottavat yhteen suuntaan niin, että tähtääminen vaatii koko ruhon kääntämistä ja/tai kyykistymistä. Ei muuten, mutta miesrukka on muutenkin hidas ja kankea. On se merkillistä, ettei hiiriohjattu kursori juolahda kenenkään mieleen. Lisäksi normaali kävelyvauhti on hidas eikä juoksukaan päätä huimaa.

Ammuskelu on suorastaan masentavan tylsää. Alus nimittäin koostuu vain kiemurtelevista, lyhyistä käytävistä, joten mömmöt pääsevät lähes aina metrin päähän, jolloin pidetään liipasinta vähän aikaa pohjassa ja mömmö kuolee. Minkäännäköistä taktiikkaa ei voi käyttää. Tylsimpiä ovat lyhyet hirviöt: osukseen niihin joutuu kyykistymään, mutta kun hirviö raapaisee, pomppaa taistelija pystyyn ja kun hirviön nopeus on huima, saattaa huonolla tuurilla kuolema iskeä jo ensimmäisen mömmön kohdalla.

Vaikka efektit muuten ovat ihan OK, ampumisefektit ovat totaaliponnettomia ja hirviöiden Adlib-vinkaisut lähinnä naurettavia, eivätkä välillä jopa suorastaan lapsellisen näköiset hirviöt juuri saa jännitystä kohoamaan. 3D-grafiikka on muutamia hirviöitä lukuunottamatta ihan siedettävää, ja valaistuksellakin leikitään jonkin verran.

Lisäiloa saa siitä, ettei aseita voi raahata kuin yksi kerrallaan ja inventaario on muutenkin ahdas. Peli-into kohoaa jo kaukaisiin galakseihin, kun happipullonsa äärirajoilla hoipperehtiva sankari löytää uuden harvinaisen happipullon, jossa on jopa viidennes happea!

Peliä ei voi tallentaa, mutta noin kahden tason välein saa kuitenkin tasokoodin, mikä on varsin siedettävä tiheys. Ylimääräiset varusteet häviävät, mutta saapahan ainakin vähäksi aikaa taas happea ja ammuksia.

Positiivisena puolena tasot ovat kohtalaisen lyhyitä, ja pelissä on automaattikarttakin. Näytössä oleva kompassi tietysti onkin jo liikaa vaadittu.

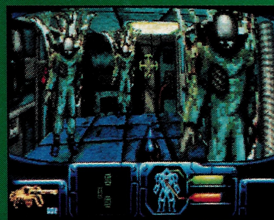
Nopeasti kentät alkavat muistuttaa toinen toistaan, hirviöt kierrätetään eivätkä aseiden erot ainakaan silmällä näy, joten viidentoista tason jälkeen tuli pakkopelaamisen raja eteen. Mielenkiintomittarin viisari ei paljon pelin aikana liikehtinyt.

Ai niin, jos joku itkeskelee heti alussa, että mikä penteleen (vesitetty korvike) koodi alussa pitää antaa ja mistä hemmetistä (toinen vesitetty korvike) sen löytää, niin se on viimeinen sana manuaalissa sivulla 40. Ei minullakaan mennyt kuin alun puolitoista tuntia ja jonkin verran hermoratoja.

In Extremis tarkoittaa jotain "äärimmäistä", mikä on hyvä nimi, kyseessä on nimittäin äärimmäisen keskinkertainen ja täysin innottoman tuntuisesti tehty peli. Jos nyt välttämättä haluaa avaruusmömmöjä ammuskella, Blake Stone & Aliens of Gold 2.0 on paljon mielekkäämpi vaihtoehto, ja ilmainenkin vielä.

Nnirvi

Blue Sphere/U.S. Gold
PC
Näyttö:VGA
Ohjaus: N, J
Ääni: Adlib, Sound Blaster
Kiintolevytila: 15 Mt
Muuta: vaatii 386, 2 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB



Toteutus
OK grafiikkaa, innotonta pelinsuunnittelua.

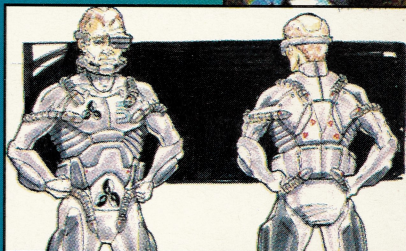
Kynnys
Sisua vaaditaan enemmän kuin aivoja.

Yhteenveto
Tylsä ja keskinkertainen sokkeloammuskelu.

Ammuskelu

70

THE JOURNEYMAN PROJECT



Aikavartijat

Lähes peräkkäin julkaistiin kaksi monella tavalla samanlaista CD-ROM-peliä: Journeyman Project muistuttaa sekä juoneltaan että toteutukseltaan erittäin paljon Iron Helixiä ja päinvastoin. Molemmat kutsuvat itseään interaktiiviseksi elokuvaksi ja pullistelevat fotorealistista grafiikkaa, vaan mitenkäs pelinä?

Vuonna 2318 Caldorian leijuvassa kaupungissa hallitsi uusi maailmanjärjestys ja vallitsi rauha. Sodat ovat enää brutaalia historiaa ja näyttää kuin ihmiskunnan viimeisetkin esteet olisivat ylittymässä. Aikamatkailun salaisuus on selvitetty ja kaiken muun hyvän lisäksi ihminen on kymmenen vuotta sitten saanut ensimmäisen kosketuksen maan ulkopuoliseen älylliseen elämään. Itse asiassa, maa on kutsuttu "Rauhallisten Olentojen Symbioosiin" ja nyt on aika päättää, liitytäänkö tähän myöhempien aikojen Euroopan Unioniin.

Aikamatkailussa on puolensa, mutta pian huomattiin että mahdollisuuksiin sekoittuu vähintään yhtä paljon vaarojakin. Mitä jos joku päättää hölmöyksissään muuttaa asioita historiassa? Ainoa aikakone siirrettiin tarkan vartioinnin alle ja sen käyttöä tutkittiin tarkemmin. Vartiointia ja tarkkailua varten perustettiin kaarti tarkkailemaan muutoksia aika-avaruudessa. Häiriön sattuessa aikavartija siirtyisi aikaan, jossa vika tapahtui. Ja häiriöitähän tapahtui.

Surrealistinen tulevaisuus

Ajoitus on mahtava: aikakone hälyttää häiriöstä tuntia ennen kuin ulkoavaruuden lähettiläät tulevat neuvottelemaan liittoutumisesta. Pelaajan tehtävä vartijana on ryhtyä toimeen ja tutkia onko kukaan livahtanut historiaan. Asialla on terroristiryhmä, joka on kuin kotimaiset EU:n vastustajat: galaktiseen symbioosiin ei pidä liittyä missään nimessä! Nämä terroristit tietysti livahtavat aikakoneella sekoittamaan ihmiskunnan historiaa, ja aikavartija jahtaa karkulaisia kuin biomekaanisesti turboahdettu Bladerunner. Yhtymäkohtia Bladerunnerin, Terminator 2:n ja Total Recallin kaltaisiin hieman synkempiin kuvauksiin tulevaisuudesta on enemmän kuin vähän.

Maailma on esitetty rohkean psykedeelisesti, eikä tulevaisuuden auvoisuuden pidä antaa hämätä. Asiat esitetään vähintäänkin kriittisesti ja mustaa huumoria viljellään reippaasti, pelkästään monet erilaiset tavat kuolla kutkuttavat nauruhermoja. Pelkästä huumoripläjäyksestä ei kuitenkaan ole missään nimessä kysymys, vaan pelaajaa hauskuutetaan hienovaraisemmin kuin monien seikkailupelien kertakäyttövitseillä.

Hyvä kemia

Toiminta on pääosin seikkailupelimäistä ja tapahtumat kuvataan aikavartijan näkövinkkelis-





THE JOURNEYMAN PROJECT

tä. Asialla ei kuitenkaan ole mikään tavallinen väijypäällikkö, vaan koneen ja ihmisen yhdistelmä, joka on varustautunut massiivisella suojapuvulla sekä suoraan aivoihin kytketyllä biotietokoneella.

Näytöstä suurimman osan vie iso toimintaikkuna, jonka ympärille on ripoteltu inventaari, kontrollit sekä erilaisia infonäyttöjä. Biotietokone on hauska värkki, jota voidaan laajentaa erilaisilla päähän kytkettävillä lisämoduuleilla, joten vähitellen tietokoneen ominaisuudet kasvavat ja pelaajan kyky selvitä paranee.

Alussa suurin osa ajasta kuluu varusteiden hankintaan ja kehyskertomuksen selvittelyyn. Ensimmäisenä tehtävänä on käydä kivikaudella paitsi katsomassa dinosauruksia myös selvittämässä mitä terroristit ovat saaneet aikaiseksi. Monia tietopankkeja plaraamalla ja terroristien viestejä hakkeroimalla päästään pikkuhiljaa jäljille, ja loppuaika kuluu terroristien kannoilla pitkin aikaa ja avaruutta, tarkoituksena kerätä yhä enemmän tiedonjyviä vihulaisten lopullisesta suunnitelmasta. Aluksi varsin hämärä juoni valkenee pala kerrallaan pelin edetessä.

Touhu ei onneksi ole pelkkää seikkailua vinkkien sekä tavaroiden perässä, vaan sekaan on ujutettu muutamia avaruustaisteluita ja muita ammuskeluita. Aivotoimintaa taas on rassaamassa on muutamia visuaalisia puzzleja. Vaikka kaikenlaista tutkimista on paljon, ei tekstiä tule ylenpalttisesti, vaan tieto tarjoillaan animaation, puheen ja tekstin yhdistelminä. Vaarana eri pelityylien sekoittamisessa on se, että kokonaisuusta tulee irrallisten pelien sillisalaatti. Tällä kertaa kuitenkin kemia toimii.

Persoonallisesti toteutettu

Kun kaksi näin samankaltaista peliä julkaistiin aivan samaan aikaan, niin pakkohan tätä on verrata Iron Helixiin. Journeyman Project nimittäin loistaa oikeastaan juuri niillä alueilla, joilla Iron Helix on heikoimmillaan.

Ensinnäkin itse toimintaruutu on mukavan suuri ja grafiikka siinä on CD-peliksikin harvinaisen tyylikästä ja ennen kaikkea omaperäistä. Toiminta ei jää puuduttavaksi junnaamiseksi, vaan hyvin aiheeseen sopivasti pelaajan tehtävissä on vaihtelua. Käyttöliittymä ei pelkästään hoida asiaansa, siinäkin on viitsitty käyttää mielikuvitusta erilaisine graafisine temppuineen niin että kokonaisuus on kuitenkin tyylikäs ja selkeä.



Digitaalista videokuvaa on Journeymanissakin paljon, mutta sopivasti muokattuna ja viritettynä niin, että pätkät istuvat erittäin hyvin pelin ilmeseen, eivätkä ne ole samalla tavalla päälleliimatun näköisiä kuin monissa heikommissa esityksissä. Onneksi videoissa esiintyvät eivät näytä eivätkä kuulosta paperilta repliikkejä lukevilta ohjelmoijilta, vaan eläytyvät oikein kunnolla rooleihinsa. Jälki on uskottavaa.

On aivan pakko erikseen mainita huikeat robottianimaatiot. Olin säikähtää hengiltä kun ensimmäisen kerran käytävän ovi avautui ja eteen taapersi massiivinen peltiheikki. Metallinen ääni käski painua huitun kuuseen edestä ettei tarvitse siirtää. Oli sen verran vaikuttava ilmestys, ettei tarvinnut kahdesti käskeä. Mielenkiintoista muuten, että vaikka peli lataa solkenaan animaatiota ja ääntä, ei kiintolevytilaa hukata kuin vajaa kolme megatavua.

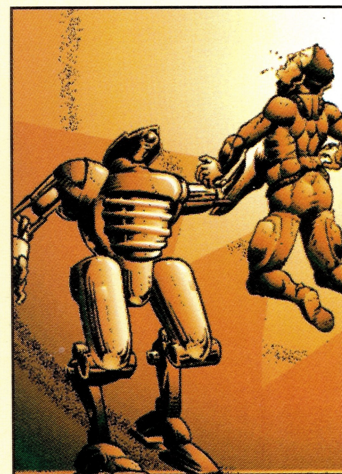
Ainoa nurisemisen aihe ovat joskus pitkät odotusajat. Myöskään laitteistovaatimukset eivät ole kevyemmästä päästä, vaan käytännössä peli pyörii jouhevasti vasta tuplanopealla CD-ROMilla ja kahdeksan megan RAM-muistilla varustetulla 486:lla.

Äänipuoli on CD-peleille tyypilliseen tapaan hyvä. Musiikki sopii hyvin pelin tunnelmaan ja laadukkaita digiääniä sekä etenkin puhetta on mukana kiitettävän paljon. Tarina ja juoni ei ole niin ällöttävän tyypillinen kuin voisi kuvitella, vaan pikemminkin seasta paistaa lievä irvailu lajityypin hölmöimmille tekeleille. Juoni pitää hanskassaan senkin takia, ettei heti alussa kerrota juuri mitään, ja yllättäviä käänteitä riittää pitkin peliä.

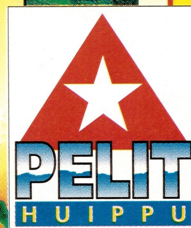
Kerrankin CD-ROMia on käytetty viisaasti hyväksi, eikä vain tyydytty tunkemaan megoittain videokuvaa ja samplattua ääntä levyn täytteeksi. Peli on kuin tehty käytetylle medialle ja palauttaa jo osittain kadotettua uskoa CD-ROMin tulevaisuuteen. Ainakin minulle kysymyksessä on lajinsa toistaiseksi paras edustaja.

Kaj Laaksonen

Presto Studios/Gametek
PC CD-ROM, Macintosh CD-ROM
Näyttö: SVGA
Ääni: Sound Blaster, PAS
Ohjaus: H
Kiintolevytila: 2,7 Mt
Muuta: vaatii 386DX/33, 4 Mt RAM, Windows 3.1.
Suositellaan: 486, 8 Mt RAM, Tuplanopeus CD-ROM
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, SB AWE32, CD-ROM 150 kt/s







Toteutus
Omaperäinen mutta tyylikäs kuva- sekä äänimaailma. Hieno käyttöliittymä.

Kynnys
Alussa kaikki on tarkoituksella hämärän peitossa. Ohjaukset vaihtelevat hieman ja niiden opettelussa piilee oma viehätyksensä.

Yhteenveto
Hyvä tarina, näyttävä toteutus ja sopiva määrä vaihtelua.

Seikkailupeli



91



●● Persoonalliset ja hauskat peli-ideat ovat kortilla. Ja jos idea onkin hyvä, on toteutus yleensä tuhnuinen. Coren Bubba & Stix on toimintapuzzle, joka jo heti ensihenkäisystä saakka uhkuu laatua.

Tikusta asiaa, Takusta ei

Pelin sankari on maailman persoonallisin puupalikka Stix. Sen avulla voi tehdä kaikkea enemmän tai vähemmän hyödyllistä: pökkiä, sekoittaa, sitä voi käyttää portaana ja sitä voi heitellä sinne tänne ja kaiken lisäksi se osaa kutsuttuna tulla takaisin omistajansa luo. Ihmisen paras ystävä onkin keppi.

Suomalaiset pelintekijät voisivat ottaa tästä oppia ja tehdä suomalaiskansallisen version Paavo ja Lauantaimakkarapötkö. Ainakin älymakkaran voisi tujauttaa pahimmankin raivosta puhisevan loppuhirviön kurkusta alas. Johan taantuisi mörö. Ja pötkönjäänteet kurahtaisivat kutsuttuna pötsistä takaisin Paavoparan kouraan ...

Ei ole ensimmäinen kerta kun humanoidi-ihmistarhaaja etsii kokoelmiinsa uusia harvinaisuuksia. Tällä kertaa Bubba, tavanomaista tyhmempi ihmisrodun edustaja, saa kunnian tulla valituksi. Valitettavasti matka katkeaa mystiselle muukalaisplaneetalle, josta Buban on kera keppinsä yritettävä löytää avaruusasemalle ja sieltä takaisin kotikonnuille.

Bubba & Stix alkaa sujuvasti lempeällä totutteluvaiheella. Kepin kera ratkaistavat puzzlet ovat sopivan yksinkertaisia, mutta parhaimmillan kerrassaan hilpeän hauskoja. Ääniefektit ovat mukavan lurahtelevia ja pörähteleviä ,ja sopivat hyvin peliin. Grafiikka on myös sujuvaa ja tavoittaa piirretyn leffan tunnelman onnistuneesti. Pienet yksityiskohdat kuten perässä hiippailevat puut tuovat oman mainion lisänsä.

Vasta toisessa vaiheessa päästään toden teolla pelaamaan. Vaikeustason roima hyppäys tuntuu aluksi jopa kohtuuttomalta, mutta hetkessä peli tahmaa otteeseensa niin jämäkästi, ettei irti meinaa päästä. Ja kohta kahlataankin jo kolmatta vulkaanista vaihetta. Kaiken kaikkiaan pelissä on vain puolenkymmentä tasoa, joten nopeasti kokenut pelaaja Bubba & Stixin puzzlet valitettavasti selvittää.

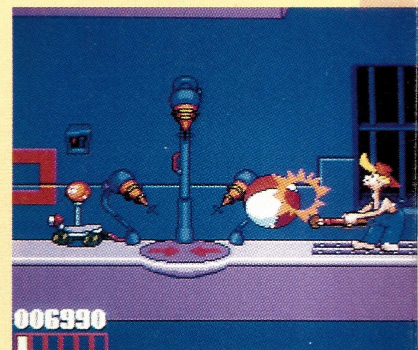
Kontrollit ovat luonnollisen tuntuiset, vaikka tikulla voi tehdä mitä uskomattomampia temppuja. Kahden napin ohjaimella pelaaminen sujuu vieläkin paremmin, kepin heittely ja sillä mäjäyttely onnistuvat nimittäin eri napilla.

Mielikuvituksen käyttö ei ole kiellettyä, sen ovat Bubba & Stixin ohjelmoijat oivaltaneet. Ideat ovat tuoreita ja niiden toteutus onnistunutta. Vaihtelua on kunnioitettavan paljon vaikkakin loppua kohti samat ideat väkisinkin toistuvat. Ehkäpä keppi olisi voinut saada pelin edetessä uusia vieläkin villimpiä ominaisuuksia.

Bubba & Stix on kevään positiivisimpia yllätyksiä ja merkitsee myös Coren paluuta ruotuun keskivertoluokittelusta. Sääli, ettei peli ole laajempi ja ehkä pikkuisen pelaajaystävällisempi.

JTurunen

Core
Amiga
Huomioi lisälevyaseman
Huomioi 2 napin ohjaimet
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Suorastaan erinomainen grafiikka, mahtavat animaatiot, hauskat äänet ja silkinpehmeä vieritys. Laatua!

Kynnys
Pelin alku lempeä, ensimmäisen ja toisen tason väliin olisi voinut ympätä vielä yhden helpon tason. Salasana jokaisen vaiheen jälkeen. Ei missään nimessä liian helppo peli, ehkä pelattavaa kuitenkin liian vähän.

Yhteenveto
Bubba & Stix tuo toimintapuzzleihin oman persoonallisen lisänsä ja on suositeltava hankinta kaikille lajityypistä pitäville. Aivan loppuun asti peli ei meinaa jaksaa pitää otteessaan, mutta kiitos salasanojen ongelmien kimppuun on helppo palata.

Toimintapuzzle

87

Puggsy



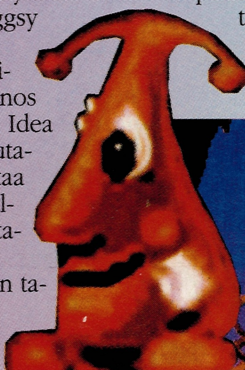
Olen erilainen eläin



Puggsy on pulassa, eksyksissä muukalaisplaneetalla 15 valovuoden päässä kotoavaruusasemasta. Avaruusaluskin on varastettu ja vihamielisiä olentoja suihkii vähän väliä ohi pikkupolon. Ikivanhasta Amigademosta aikoinaan kuuluisuuksiin kohonnut Puggsy on pelastettava pälkähästä ja autettava inhottavien ongelmien ohi.

Ihmeellisen näköinen nuipelo kömpii kuvaruudulle. Lempeästi lyllertäen se askeltaa eteenpäin. Eikä aikaakaan kun kutsuva luolankuvatus tulee näkyviin. Sinne vain rohkeasti, ja katso: ensimmäinen taso on selvitetty. Kyseessä on taatusti maailman helpoin ensimmäinen taso! Sen voi kahlata läpi silmät kiinni vasemmalla keskivarpaalla kädet sidottuna selkä kuvaruutuun ohjainta epätahtiin nytkyttäen.

Psygnosiksen Puggsy on tasohyppely, johon on muilutettu lisukkeeksi reipas annos ongelmanratkontaa. Idea on hyvä, mutta muutama pikkupuzzle antaa helposti pelintekijöille oikeuden lipsua tasohyppelyideoissa. Niinpä Puggsy onkin tasohyppelynä melko vanhakantainen. Aivosolut saavat onneksi sentään parhaimmillaan riittävästi huutia.



Ohjevihkosessa puhutaan TOI:sta, Totaalisesta Objektien Interaktiosta. Kuulostaa juhlalliselta, mutta tarkoittaa lähinnä sitä, että jokaisen eteen tupsahtavan esineen voi kouraista mukaan ja (ainakin yrittää) käyttää sitä ihan millä tavalla haluaa. Esimerkiksi tulitikulla voi poksauttaa kanuunan. Totaalista interaktiota olisi tosin ollut se, että samaisella tikulla olisi voinut sytyttää vaikkapa pensaspalon tai tihuilla sillan poroiksi. (Olisihan saatu hauska peli!)

Puggsyn tehtävä on laaja. Tasoja on paljon ja päämääränä on koluta pelialueena oleva saari (planeetta?!) läpikotaisin. Polut risteilevät sinne tänne, umpikuja saattaa yllättää, mutta oikoteitäkin on luvassa; exitit määräävät etenemisreitin (niitä saattaa siis olla useita per taso). Samaa vaihetta voi/kannattaa koluta useampaankin otteeseen mikä tuo peliin syvyyttä..

Temmoltaan Puggsy on rauhaisa ja varsinkin esineiden kiikuttaminen paikasta toiseen voisi olla nopeampaa. Kuvaruudun ollessa vähänkään kansoitettu peli hidastuu hetkeksi entisestään, mikä pahimmillaan lisää pelin uneliasta perusvirettä. Piristeeksi kuusi Vartijaa täytyy listiä, jotta avaruusalus lopulta löytyisi.

Kontrolleja ei ole hiottu tarpeeksi. Yhdellä napilla otetaan esine kouraan ja pudotetaan/viskataan se pois kyydistä. Kakkosnapilla voi hyppyyttää Puggsya. Esineiden aktivoimiseksi täytyy kuitenkin haroa välilyöntinäppäintä, mikä hankaloittaa vaikkapa vesipyssyn laukaisua kesken hypyn. Kiusallista.

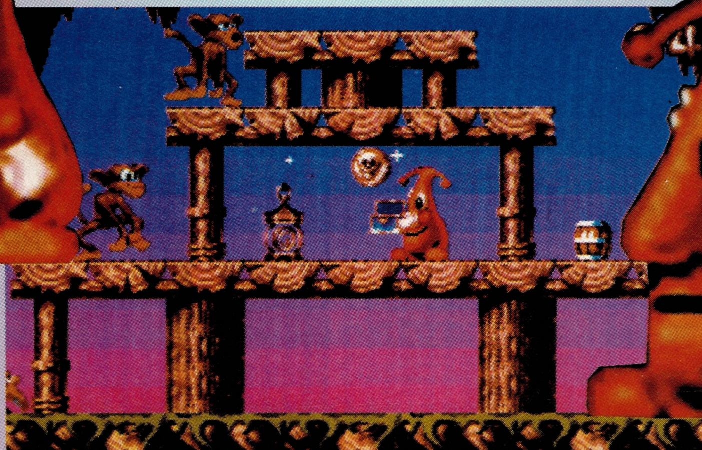
Kartan avulla eteneminen rikkoo mukavasti toimintapelille tyypillistä suoraviivaista rakennetta. Halutessaan voi kömpiä takaisin ratkomaan aiemman vaiheen kesken jäänyttä puzzlea tai edetä "salaista" reittiä pitkin uusille tutkimattomille turuille. Vaikka vapaus onkin suhteellista, tekee se etenemisen huomattavasti mielekkäämmäksi. Muutaman tason välein tupsahtavat salasanat estävät samojen tasojen tahkoamista.

Vaikka ongelmat alkutyrmistyksen jälkeen pikku hiljaa vaikeutuvatkin, Puggsy on selvästi suunniteltu perheen pienimmille ja muuten vain noviiseille. Pelistä löytyy jopa Junior-moodi, jossa pelaaja mahdollisimman lempeästi totutetaan Puggsyn ihmeelliseen maailmaan.

Ehkäpä pelin lempeys ja siitä johtuva toiminnan löysyys vie Puggsysta parhaimman terän. Vauhdin hurmaa haikailevalle Psygnosiksen uutukainen osoittautuu melkoisen unettavaksi välipalaksi. Viime aikojen toimintapuzzlevyörytyksen kirkkaimmaksi tähdeksi ei näillä eväillä myöskään nousta. Sääli, sillä oikeassa ajassa ja paikassa (ja galaksissa) Puggsy olisi ollut hittipeli.

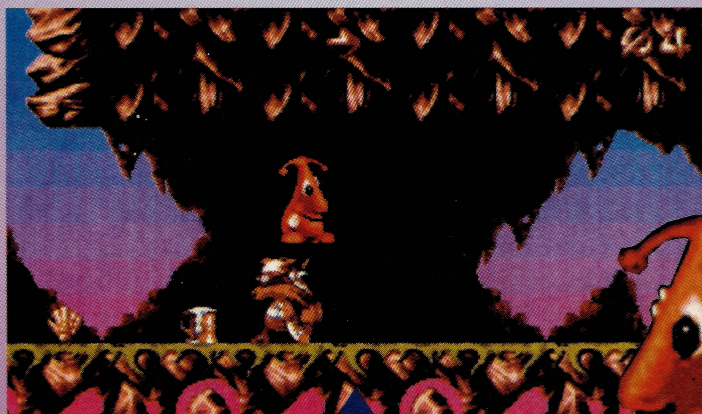
JTurunen

Psygnosis
Amiga
Huomioi lisälevyaseman
Huomioi 2 napin ohjaimen
Ei (liene) installoitavissa kiintolevylle
Testattu: Amiga 500









Toteutus
Siisti, sujuva, mutta helposti hidastuva. Äänet keskinkertaiset.

Kynnys
Jos joku peli alkaa helpommin niin kertokaa meille. Salasanat. Vaikeutta tulee kyllä lisää kunhan jaksaa aikansa veivata.

Yhteenveto
Ilmeisesti alussa täytyy olla edes jonkin verran vaikeutta, jotta pelistä tosissaan innostuisi. Loppujen lopuksi suht siedettävä peli, vaikkakin paikoin unettava.

Tasohyppelypuzzle



75

Riittoisaa vapauttamista





CAPTIVE II

●● Usein valitetaan, että pelit loppuvat kesken juuri kun on päässyt vauhtiin. Liberationin pelaajalta loppuu nopeammin elinikä kuin peli, joten jos haaste kiinnostaa niin siittä vaan.

Tony Crowtherin muutaman vuoden takainen Captive kuului 3D-roolipelien tähtikaartiin. Dungeon Master -tyylisessä pelissä riehuivat konetuliasein varustetut robotit ja koko pelin läpäisemiseen ei ihmisen elinikä oikeastaan riittänyt.

Captive ykkösen sankari, aikoinaan syyttömänä vangittu Trill on viimein vapaa mies. Leppoisat eläkepäivät ovat kuitenkin vielä edessäpäin, kun selviää, että megakorporaatiot ovat lavastaneet sadoittain viattomia ihmisiä syyllisiksi omien viallisten turvallisuusrobottiensa tekemiin murhiin. Trill ei voi kestää ajatusta luvattomista vapaudenriistoista, ja päättää neljän kauko-ohjattavan droidinsa avulla vapauttaa heistä niin monta kuin mahdollista.

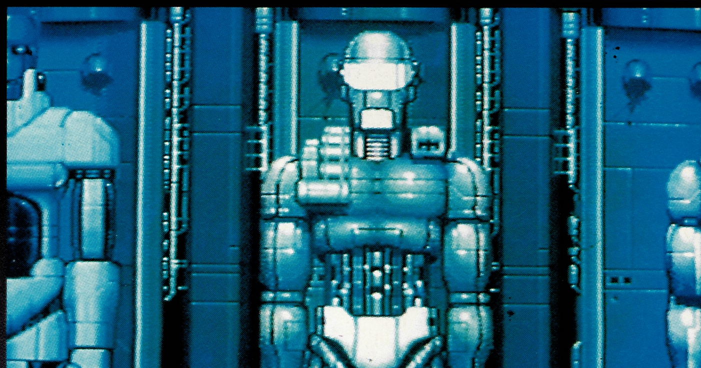
Korporaatiot pääsevät kuitenkin selville Trillin aikeista, ja niin alkaa huima sokkoleikki 2800-luvun kaupunkikomplekseissa. Trillin ohjaamien neljän droidin on tiedonjyviä metsästäen jäljitettävä vangitut ihmiset ja vapautettava heidät koko ajan Securi-Corpin joukot perässään.



Kehitystä

Liberation seuraa Captive ykkösen jalanjälkiä. Liikkuminen tapahtuu perinteisesti askel kerrallaan ja 90 asteen kulmissa kääntyen, joskin nyt peli näyttää liikkuessa ruudusta toiseen aina väliframen tai kaksi, sivuille voi katsoa 45 asteen kulmissa ja kuikuilu ylä- ja alaviistoihinkin onnistuu, eli portaiden alapään tapahtumat voi katsastaa. Koko peli pyörii reaaliajassa, joten Captiven hermojariistävä tunnelma on tallella, ja julmettu avainkorttien etsiskely ovien avaamiseksi on myös tuttua edeltäjästä.

Vangin luo johtavan reitin pituutta säätelevää vaikeustasoa voi muuttaa helpon ja vaikean välillä, ja toimintaa kaipaavat voivat valita pelimoodin, jossa asenneongelmaista väkeä pyörii droidien lähettyvillä enemmän.



Droideilla voi nyt halutessaan liikkua täysin itsenäisesti. Nopea jakolasku kertoo kuitenkin yksinään harhailevan droidin tulivoiman olevan neljäsosa kokonaisen joukon vastaavasta, joten yksinään harhailu ei ole erityisen suositeltavaa.

Kultarahapussit ovat vaihtuneet luottokortteihin, ja jokaisella esineellä on nyt painon lisäksi koko. Reppuun mahtuvan kaman määrä ei siis enää määräydy ainoastaan painon ja vapaiden "tavaralokeroiden" perusteella. Tavaraa ei myöskään voi liu'uttaa pois kassista tai kassiin, jos sen edessä on muuta tavaraa. Mielenkiintoinen systeemi.

Toimiva maailma

Kaikki, mitä tulevaisuuden kaupungeissa liikkuu, ei ole vihamielistä, ja liipasinherkältä droidiryhmältä loppuvat nopeasti niin ystävät kuin ammuksetkin. Viholliset ovat muuttuneet älykkäämmiksi, sillä ne osaavat liikkua rappusia pitkin kerrosten väliä, ja joskus pakenevat, kun huomaavat olevansa tappiolla. Poliisivoimat reagoivat pelityyliin. Jos ampuu poliisia, viipyy liian kauan lataamassa droidiaan pistorasiasta tai alkaa mekkaloida pankissa tai muussa yleisessä virastossa, voi olla varma, että muutamassa minuutissa ulko-ovella seisoo poliisiauto ja paikassa hyörii virkavallan edustajia.

Kaupankäynti on oleellinen osa Liberationia. Täysin palasiksikin ammutusta droidista saa kalua, kun vain ostaa poksahtaneiden komponenttien tilalle uudet. Droidit voivat myös korjauttaa haarniskoitaan rahalla tai "nukkumalla", mutta viimeksimainittua ei kannata teh-





dä ulkotiloissa, ellei halua huomata tulleensa itse ryöstetyksi. Hereillä ollessaankin voi huomata tavarakatoa, joten kannattaa pitää silmällä ympärillään liikuskelevia outoja hiippareita.

Jokainen kaupunki on jaettu yhdeksään vyöhykkeeseen ja useisiin eri tasoihin. Viemäritasolla ja katoilla on meno paljon kovempaa kuin katutasolla, mutta viemäritasoilla voi ostaa parempaa hardwarea hämärämiehiltä. Rahaa droidiensa ylläpitoon ja asearsenaalin kasvattamiseen saa lähinnä ryöstelemällä yksityishenkilöiden asuntoja ja myymällä "löytynyttä" tavaraa.

Kaupunkien valtavan koon takia droideilla on heti pelin alusta alkaen mukanaan kartoituslaite, johon voi ohjelmoida reitit avainpaikkoihin, jonka jälkeen tarvitseekin vain etsiä taksi ja nauttia kyydistä. Droideihin liitettäviä elämää helpottavia lisälaitteita saa nyt kaksi per peltiukko entisen yhden sijasta.

Massiivinen peto

Liberation kiertää ovelasti vanhempien Amigoiden prosessoritehon puutteen muistin kulutuksen kustannuksella. Pelin kaikki seinägrafiikat ovat texturemapattuja, mutta peli ei laske näitä reaaliajassa, vaan lataa etukäteen levyltä senhetkisen alueen grafiikat. Levykkeiltä pelatessa seinägrafiikkoja on vain neljä erilaista settiä, mutta kiintolevyn omistajilla on mahdollisuus käyttää pelissä 71:tä erilaista pinnoitetta. Koska pinnoitteiden projisoinnit eri perspektiiveissä lasketaan vasta installointivaiheessa, kesti Liberationin installointi turboamattomalla A500:lla maksimidetaljeilla ja kaikilla grafiikoilla 10 tuntia! Tätä kyseenalaista ennätystä ei varmasti ihan heti rikota.

Liberation alkoi tavallisena A500-pelinä, mutta kasvoi sittemmin niin muhkeaksi, että vanhat megaiset peli-Amigat eivät valitettavasti peliä pyöritä. Liberation tulee varmasti myymään paljon CD32-paketteja, sillä CD32-versiossa on AGA-grafiikan lisäksi puhetta ja CD-musiikit. Isona hienoutena kiintolevyltä ajettu Liberation moniajaa kauniisti omalla ruudullansa.

Valitettavasti versio 2.00c tuntui kovin huteralta, kauppoja hierottaessa peli kaatui, jos antoi luottokortin kauppiaalle liian aikaisin, ja pari kertaa peli muuten vain yritti saavuttaa uutta tajunnan tasoa meditoimalla. Tilanne siis kannattaa tallentaa usein. Bugittoman version pistemäärää voisi huoletta korottaa hieman.

Captiven tavaramerkit tallella

Pelattavuus on mainio, vaikka vaatiikin totuttelua hieman erikoisen tavaroiden hallinnan takia – sanoisin jopa, että tässä on otettu hieman takapakkia Captivesta, jossa pelattavuus oli täydellinen. Pelin ulkonäköä voi jossain määrin säädellä mieleisekseen, sillä ikkunoiden paikkaa ruudulla voi muuttaa ja näkymän voi skaalata koko ruudun leveyiseksi halutessaan.

Joitakin pelin grafiikkatyyli ei ehkä miellytä, sillä se on samanlaista riemunkirjavaa, hieman lapsellisen näköistä pikselisalaattia kuin Captivessakin. Äänet eivät ole mitenkään erikoisia, mutta ajavat tehtävänsä. Musiikit vaihtuvat pelitapahtumien mukaan ja ovat ihan kivoja. Kaikki objektit on toteutettu bittikarttapinnoitetulla varjostetulla vektorigrafiikalla. Tulos ei mielestäni ole kovinkaan onnistuneen näköinen, joten on onni, että objektien pinnat voi muuttaa tavallisiksi selkeiksi rasteroiduksi polygoneiksi. Objektien monimutkaisuuden ja pinnoitustavan säätely on lähinnä makuasia, sillä nopeudessa ei ole suurta eroa eri detaljitasoilla.

Liberationissa on uskomattomasti imua, ja tehtävien määrän vuoksi sitä voi pelata yhä uudelleen pelaamaan kohtaamatta koskaan täysin samoja alueita. Geneettisesti jalostamattoman keskivertokansalaisen elinikä ei varmasti riitä kaikkien tehtävien läpipelaamiseen. Jos vielä Liberationissa olisi Underworld-tyylinen täysin "vapaa" liikkuminen, peli täytyisi luokitella huumeeksi.

Kimmo Veijalainen

Byte Engineers/Mindscape
Amiga kaikki mallit, CD32
Ohjaus: H, N
(CD32:lla myös joypad)
Muuta: Muistia väh. 1,3 Mt vapaana, enemmän jos haluaa taustamusiikit. AGA-koneilla lisävärejä.
Kiintolevytila: 3–15 Mt/5 levykettä
Testattu: A500 3Mt/kiintolevy

Toteutus
Ei yhtä selkeä kuin edeltäjänsä, muuta valittamista ei löydy hakemallakaan. Ei-AGA-versio on hieman suttuisen näköinen.

Kynnys
Pelin laajuus vie aluksi jalat alta, mutta pelattavuus on kuitenkin miltei ykkös-Captiven tasoinen.

Yhteenveto
Parhaimpia Amigan 3D-seikkailupelejä.

Roolipeli







Vihreän veran tunarit

Kuukauden jenkkifutiskatsauksessa tutustutaan tällä kertaa Accoladen Unnecessary Roughnessiin. Verrattuna Front Page Sports Football Prohon ja Microprosen Coaches Club Footballiin, sijoittuu Accolade laadultaan ja toteutukseltaan näiden välille. Kuten kilpakumppaninsakin, myös Accolade on hankkinut NFL:n pelaajaliitolta oikeudet käyttää oikeita pelaajia, sen sijaan NFL:ltä ei lupia ole heltynyt, joten joukkueisiin viitataan pelkällä kaupungin nimellä.

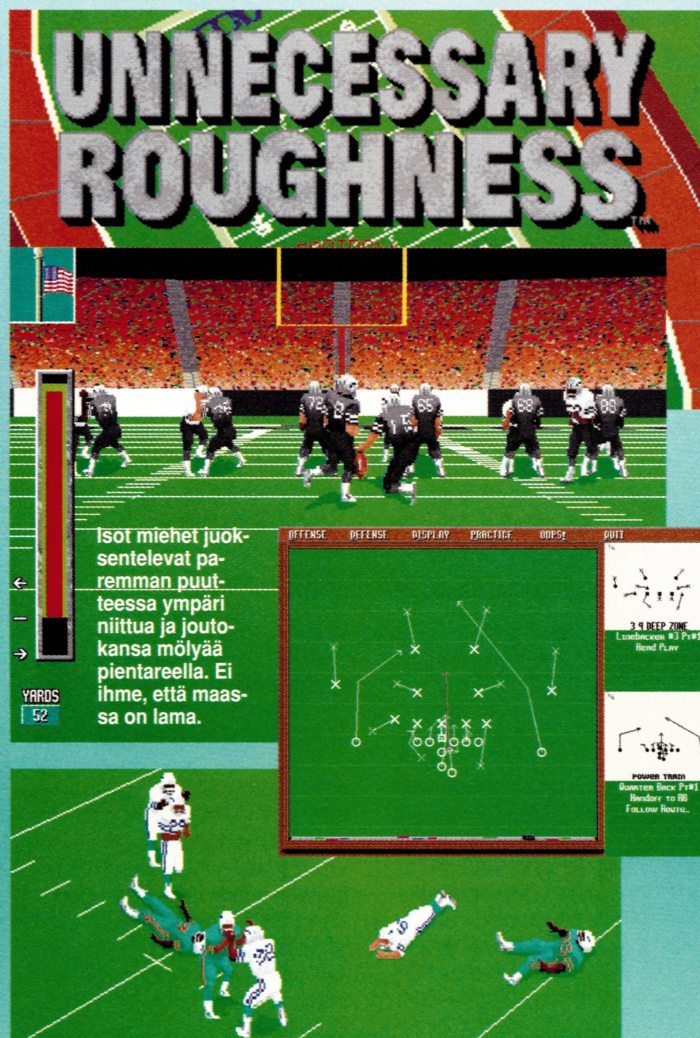
Tackled by-NAKS-number-NAKS-eighty-NAKS-seven-NAKS

Ensivaikutelma pelin alun jälkeen on huono ja kestää kauan ennen kuin vakuuttuu siitä, että peli ei olekaan aivan täysi susi. Sekä kuuluttajan puhe että animointi on töksähtelevää, eniten ehkä risoo hävyttömästi naksuvat puherepliikit. Ison ohjelmointitiimin neljä ääniohjelmoijaa ansaitsevat mielestäni pari potkua persauksiin per tunari, sillä puheenpätkien yhteenmiksaus on mennyt niin pieleen kuin vain on mahdollista.

Huippukuuluttajankaan palkkaaminen ääniefektejä puhumaan ei paljon auta kun tekniikka ei ole hallussa – peliä pelaakin mieluummin ilman kuulutuksia. Sinänsä ideahan on mainio, toteutuksen vain pitäisi olla samaa tasoa kuin esimerkiksi NHL Hockeyssä.

Toinen häiritsevä asia on animoinnin huonous. Super-VGA-moodissa peli on todella kaunis, mutta tautisen hidas tavallisilla super-VGA-korteilla ja neljäkasikuutosilla. VGA-moodissa peli pyörii riittävän nopeasti, mutta grafiikka on huonompaa kuin esimerkiksi Front Page Sportsissa. Kummassakaan moodissa ei animointi ole mitenkään erityisen hyvälaatuista.

Peliä voi kontrolloida hiirellä, näppäimistöllä tai joystickillä. Ilotikku kalibroidaan käyttämällä kahvaa kaikissa kulmissa, mutta ilmeisesti kalibrointirutiinikin on äänipuolen poikien työtä, sillä joystick ei tahtonut tulla kuntoon sitten millään.



Isot miehet juoksentelevat paremman puutteessa ympäri niittua ja joutokansa mölyää pientareella. Ei ihme, että maassa on lama.

Kympin kuvioeditori seiskan pelissä

Pikkuhiljaa rupeaa Roughnessista paljastumaan hyviäkin puolia. Unnecessary Roughnessin kuvioeditori on täysi kymppi ja jopa parempi kuin FPS Football Prossa. Waypointit, handoffit, pitchit, harhautukset ja viiveet ovat kaikki mukana ja editorilla on ilo tehdä kuvioita. Linjamiesten blokkaussuunnat, heiton vastaanottajat, juoksureitit ja pallon liikkuminen näkyvät kuvioeditorissa selvästi ja havainnollisesti, lisäksi erilaisia katseluoptioita on runsaasti.

Hyvänä ominaisuutena kuviot tallennetaan levylle täyspitkillä nimillä, joten niiden selailu on mukavaa ja helppoa, etenkin kun load-ruudussa näkyy kuvion kuva. Huippuluokan editorilla luotujen kuvioiden toteutus onkin sitten harmittavasti vähän niin ja näin: snapit ja pitchit tapahtuvat salamannopeasti, handoffia antava QB näyttääkin heittävältä QB:ltä ja pällistelee väärään suuntaan, taklaustilanteessa kaverin asento muuttuu pystysuorasta vaakasuoraksi yhdessä ainoassa framessa ja sitä rataa.

Myöskään strategiapuolella Unnecessary Roughness ei liikoja loista. Esimerkiksi Hail Mary (kaikki syötön vastaanottajat juoksevat kuin viitapirut pitkän heiton perään) onnistuu lähes aina. Konetta vastaan pelattaessa on murskavoitto enemmän sääntö kuin poikkeus. Vaikeimmilla tasoilla on ohjaus vaikeampaa, joten haastettakin alkaa löytyä.

Winning isn't the most important thing – it is the only thing

Vertailussa on jenkkifutispelit helppo asettaa samalle viivalle. Kun itse pelin säännöt ovat ja pysyvät, kyse on enää vain teknisestä toteutuksesta ja siinä Unnecessary Roughness ei kyllä pärjää FPS FB Prolle. Vaivaa on nähty tuhottomasti mutta kaiken muun hyvän toteutuksen ja pikkuhienoudet tuhoaa kehno animointi ja huono pelattavuus.

TJ Talasmaa

Accolade
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H, N, J, kaksinpeli
Muuta: vaatii 4 Mt muistia ja 386DX/33, suositus 486/66, 8 Mt muistia ja local bus -näyttökortti.
Kiintolevytila: 8 Mt
Testattu: PC 486/33 SB



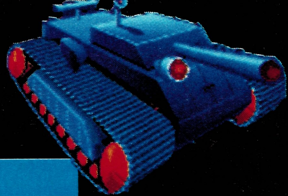
Toteutus
SVGA:na kaunis, mutta sitä ei tavallinen kone jaksa pyörittää. Efektit naksuvia ja huonoja, VGA:na tavallista tasoa.

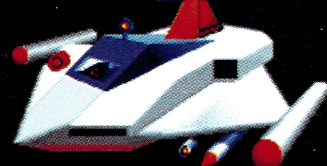
Kynnys
Kiinnostus jenkkifutikseen ehdoton vaatimus, muuten helpohko.

Yhteenveto
Ei kannata kun parempiakin löytyy (Front Page Sports Football Pro).

Urheilupeli

80





WHEN TWO WORLDS WAR

Kadonneen pelin metsästys

●● Avaruusstrategiapelejä on suorastaan mahdoton munata, sillä pahimpaankin räpistykseen jää aina jotain. Tai näin luulin, ennen kuin tutustuin Impressionsin When Two Worlds Wariin.

Ensimmäisen järkytyksen aiheuttaa käsittämätön käyttöliittymä, joka pakottaa pelaajan kämmeltämään päivätolkulla ennen kuin peli alkaa sujua. Näin kaameaa liittymää on mahdotonta ohjelmoida tietämättä, miten asioita ei saa tehdä.

Vain harras toive, että jossain tämän sekasotkun uumenissa on peli, piti minut mikron ääressä. Kun ohjelman käyttö oli lopulta opittu ja manuaali kulunut repaleeksi, vaiva osoittautui turhaksi. Myös itse peli on torso.

Herkullinen idea

Pelin idea sinänsä on miu mau mukkaan. Kaksi planeettaa sotii, ja pelaaja naputtelee planeettansa joukkoja johtavaa tietokonetta, joka muistuttaa kummasti PC:tä. Uutena ideana taistelut sijoittuvat kummallekin planeetalle ja niiden väliseen avaruuteen. Avaruudessa ei ole kuitenkaan kuin kaksi planeettaa eli alukset vain ammuskelevat toisiaan.

Pelaaja ohjaa paitsi joukkojaan myös tuotantolaitosten rakentamista ja tieteellistä tutkimustyötä. Jos asetelma tuntuu tutulta, niin et ole ainoa. Joukkoja on neljää sorttia eli maa-, ilma-, meri- ja avaruusaluksia. Sama kulkuneuvo voidaan suunnitella toimimaan useassa ympäristössä ja avaruusaluksille tämä on jopa suositeltavaa. Kiertoradalle noustakseen niiden on kyettävä liikkumaan myös ilmassa. Ensimmäinen TIE-laivueeni jäi laukaisualustalle, kunnes rakensin sekä ilmassa että avaruudessa liikkuvan tukialuksen. Maa- tai merivoimia en ole sen sijaan koskaan tarvinnut. Tutkimustyöllä aluksiin saa rakennettua parannettuja ominaisuuksia, kuten lisää tulivoimaa, nopeutta ja muuta tuttua.

Taisteluhakkerit

WTWW:n erikoisuutena on joukko-osastojen käskyttäminen ohjausohjelmien avulla. Kullekin yksikölle voidaan kirjoittaa ohjelma, joka määrää sen käyttäytymisen. Pelissä on mukana valmiita ohjelmia, ja ohjekirjasta löytyy esimerkiksi seuraava joukkoja vihollisplaneetalle rahtaava koodinpätkä:

MISSION ID: 6
1 MOVE TO BLUE 61,48
2 LOAD ALL TYPES
3 MOVE TO RED 66,73
4 UNLOAD ALL TYPES
5 GO TO PROGRAM 6, LINE 1

Tosi helppoa ja näppärää, semminkin kun pelin valmisohjelmista ei löydy joukkojen siirtoon kykenevää ohjelmaa. Se löytyy vasta ohjelmakirjastosta, joka on ladattava erikseen vakio-ohjelmien päälle. Kaikki ohjelmat eivät kokemukseni mukaan myöskään toimi ohjeissa kuvatulla tavalla.

Koodinvääntämisen ohella joukkojaan voi ohjata joko suoraan käskyttämällä tai vastaamalla ohjelman esittämiin kysymyksiin. Kaikki yksiköt eivät kuitenkaan tottele suoria käskyjä. Yksittäisten yksiköiden lisäksi pelaaja voi käskeä yksikköryhmiä joko puolustus- tai hyökkäyskannalle. Tämä menettely jopa toimii, muttei jätä pelaajalle paljonkaan pelattavaa.

Käytönestoliittymä

Eli kuten joukkojen ohjauksesta voi päätellä, WTWW:n käytettävyyttä ei liene lainkaan testattu. Ohjelmassa on onnistuttu tekemään kaikki ne virheet, joista ohjelmistosuunnittelun oppikirjoissa varoitetaan. Käskyt on piilotettu moniportaisen valikkopuun eri tasoille, samat ruudut ja käskyt toimivat eri tilanteissa eri tavalla, helppi on käytettävissä vain kahdella näytöllä, joukkojen käskyttäminen ei onnistu perinteisellä klikkaa-ja-valitse-menetelmällä jne. Kun käyttäjä valitsee hiirellä mielestään loogisen vaihtoehdon (esimerkiksi yksikön kuvan tai nimen), mitään ei tapahdu. Sen sijaan hänen on painettava esimerkiksi jonkin taulukon jossain kulmassa olevaa pientä kolmiota tai yksikölle valitun ohjausohjelman nimeä.

Käyttöliittymän kankeus lienee poikinut myös sen, että WTWW:n vaikeustaso on oletusarvoilla naurettavan helppo. Vaikka pelaajalla on ongelmia saada peli käyntiin, hän ei voi hävitä ellei nopeuta ohjelman päätöksentekoa tuplasti. Muutkin oletusarvot ovat pielessä.

Peli esimerkiksi etenee tylsistyttävän hitaasti, ellei pelaaja säädä nopeutta mieleisekseen.

Ongelmat ulottuvat myös käyttöohjeisiin, jotka yrittävät matkia tietokoneistetun sodanjohtojärjestelmän manuaalia. Linja ei kuitenkaan pidä, eli sota ja peli menevät sekaisin. Ohjelman ongelmat vain pahenevat, kun kahdessa paikassa sijaitsevia eri tavoin toimivia samannimisiä painikkeita ei aina eritellä edes manuaalissa. Pahinta on kuitenkin aakkosellisen hakemiston puute. Näin sotkuisessa pelissä joutuu tämän tästä etsimään apua. Ohjelmaan puolivillaisesti lisätystä helpistä ei ole apua.

WTWW:ssä olisi ollut kiintoisaa tutustua sen puheohjaukseen. Se vaatii kuitenkin Aria-äänikortin, jota kukaan toimituksen jäsen ei valitettavasti tunnusta omistavansa. Peliä voi pelata myös kaksinpelinä modeemin välityksellä.

Jyrki J.J. Kasvi

Impressions
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib (Gold), Aria, Roland, Sound Blaster (Pro)
Puheentunnistus: Aria
Ohjaus: H, puhe
Kiintolevytila: 6 Mt
Testattu: 486, SB



Toteutus
Suunnittelu ja käyttötestaus jääneet väliin.

Kynnys
Ylittämätön.

Yhteenveto
Monimutkaiseen käyttöliittymään verhottu hyvin yksinkertainen peli, joka ei edes toimi kunnolla.

Strategiapeliyritelmä

37



THE LAWNMOWER MAN

CD-ROM-ajan toimintapeli

Ruohonleikkurilla pitkin cortexia

REMOTE CAM : TRACKING

●● The Lawnmover Man on jälleen yksi "kaikkien aikojen paras CD-ROM-peli". Se on kuitenkin myönnettävä, että se voi ylpeillä kaikkien aikojen vastenmielisimmällä kuolinanimaatiolla. Yöks!

The Lawnmover Man, Ruohonleikkaaja, on tieteiselokuva, joka herätti taannoin Suomessakin keskusteluntapaista. Keskiverto-scifi-humpasta poiketen elokuva yritti käsitellä ajankohtaisia aiheita kuten virtuaalitodellisuuden ja neurofysiologian mahdollisuuksia ja vaaroja. Samalla se todisti, etteivät näyttävät tehosteet välttämättä vaadi Terminaattori-luokan budjettia.

Kyseenalaista tiedemiesetikkaa

Ruohonleikkaajan päähenkilö ja pelin pääpahalainen on vähäisin älynlahjoin varustettu ruohonleikkaaja Jobe, josta pelin päähenkilö tohtori Angelo tekee koekaniininsa. Parhaaseen Frankenstein-tyyliin tri Angelo ei lainkaan ajattele, mitä hän on tekemässä kohottaessaan Joben älykkyysosamäärän yli-ihmisen tasolle ja kytkiessään hänen mielensä tietokoneverkkoon.

Mukana on hallituksen salainen virasto, "Putiikki", joka on Angelon tutkimusten salainen rahoittaja. Tohtori Angelon keksintöjä kun voidaan yllättäen käyttää myös aseina. Jos tohtori Angelon tiedemiesetiikkaa voi kutsua kyseenalaiseksi, Putiikin toimintatavoissa ei ole järjen saati inhimillisyyden hiventä. Heidän sekaantumisensa Angelon tutkimuksiin muuttaa Joben psykopaattiseksi tappajaksi, Cyberjobeksi, joka mellastaa pitkin tietoverkkoihin luomaansa virtuaalitodellisuutta, johon hän onnistuu imemään seurakseen myös Angelon mielen. Samassa keinotodellisuudessa ovat ansassa myös Angelon ystävä Carla sekä tämän teini-ikäinen poika Peter.

Pelaajan eli tohtori Angelon tehtävänä on pelastaa Carla ja Peter. Itse asiassa kyseessä on Cyberjoben kosto, sillä tämä kuvittelee Angelon pettäneen hänet. Vaikka Angelo on elokuvan mukaan viaton, olen henkilökohtaisesti sitä mieltä, että Joben aivoilla ihmiskokeita tehnyt Angelo on ansainnut ihan kaiken, mitä tuleman pitää.

Cyberjobe haluaa pitkittää kostoaan ja nähdä Angelon sätkivän mahdollisimman kauan. Ja kun Angelo lopulta epäonnistuu jossain Cyberjoben hänelle asettamassa tehtävässä, edessä ei ole kuin kuolema, joka toistuu yhä uudelleen, ruohonleikkaajan terien pureutuessa virtuaaliseen aivokuoreen, ikuisesti. Pelin kuolinanimaatio on siis todella öklö. Ei se ihmisen kitaan rakennettu ruohonleikkuukone mitään, mutta se terissä pyörivä verinen aivomössö. Yöks! En suosittele heikkovatsaisille.

Viimeinen viilaus

Pelinä The Lawnmover Man tuo lähinnä mieleen taannoisen kolikkopelihitin Dragons Lairin, jossa pelaaja ohjasi laserlevyltä tulostetun piirretyn elokuvan etenemistä. Jokainen peliohjaimen liike johti joko pelin etenemiseen tai vaikuttavaan kuolinanimaatioon. Joistain pelin kohdista ei selvinnyt läpi kuin opettelemalla oikeat liikkeet ulkoa, enkä koskaan oikein ymmärtänyt pelin suurta suosiota.

Ulkoaopeteltavien ohjausliikkeiden ohella The Lawnmover Manissä on myös älyosioita, joista osa on ihan mielenkiintoisia. Esimerkiksi oikean polun löytäminen piirikortin läpi on toteutettu hyvin. Etenkin animaatio, jossa Angelo lentää virtapiirin läpi, on vaikuttava. Osa älytehtävistä on kuitenkin todella tylsiä. Esimerkiksi tietokoneen soittaman melodian toistaminen koskettimistolta on jo niin vanha ja huono idea, että siihen ei soisi törmäävänsä enää nykypeleissä .

Osioiden alussa ei lainkaan kerrota, mistä on kyse, eikä pelaaja saa peliä pysähtymään ohjeita plaratakseen. Kun osiot eivät lisäksi ole aivan siinä järjestyksessä, jossa ne on kirjattu ohjeisiin, ensimmäiset pari yritystä menevät kontrollien opiskeluun.

Arkistokappale

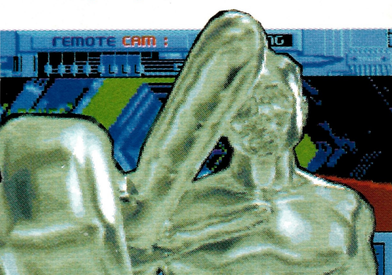
Teknisesti The Lawnmover Manin parasta antia on animaatio. PC-tekniikan asettamat rajoitukset ovat tosin heikentäneet animaation resoluutiota. Myös CD-ROM-levyn rajallinen 300 megan kapasiteetti lienee rajoittanut animaation tarkkuutta. Ohjeiden kuvituksesta päätellen

peli on alunperin kehitetty jollain jämerän luokan animaatiomyllyllä ja siirretty sitten PC:lle.

Vaikka The Lawnmover Man ei välttämättä ole pelinä mikään huippujen huippu, se kuuluu ehdottomasti jokaisen CD-ROM-pelurin arkistoon. Se hyödyntää ensimmäisenä toimintapelinä täysipainoisesti CD:n mahdollisuuksia. Animaation ohella myös äänipuoli on reilassa, semminkin kun pelin mukana toimitetaan ohjelmat Graviksen Ultrasoundin ohjaamiseen. Näitä apusoftia voi muuten hyödyntää muuallakin.

Jyrki J.J. Kasvi

Sales Curve
PC CD-ROM
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: N
Kiintolevytila: 0–20 Mt
Muuta: minimilaitteisto 386/20, 150 kt/s CD-ROM, 2Mt jatkettu muisti, DOS 5.0
Testattu: 486/33, SVGA, SB Pro ja GUS, 150 ja 300 kt/s



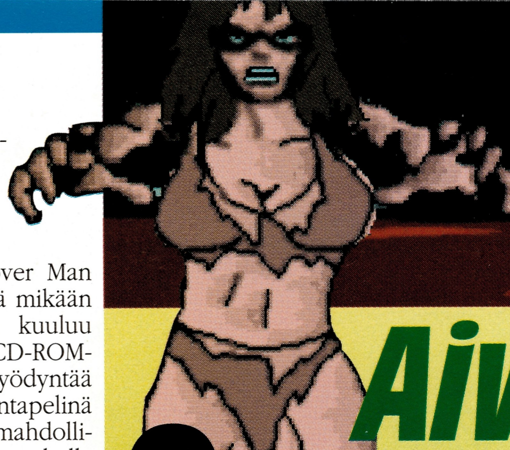
Toteutus
Animaation ja äänen osalta huoliteltu, mutta tuotteistus on hoidettu sutaisten.

Kynnys
ÄO-osiossa tarvitaan Mensan keskivertopisteet etenemiseen.

Yhteenveto
Uutta ja mielenkiintoista, mutta ei vielä maatakaatavaa. Kannattaa joka tapauksessa käydä lähimmässä pelikaupassa katsomassa, miltä pelien tulevaisuus näyttää.

Toiminta- ja älypeli

82





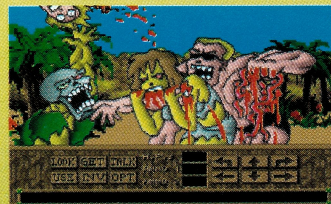
ISLE OF THE DEAD

Aivokuolleiden SAARI

Originin Underworldien jälkeen ovat yhä useammat pelitalot tyrkyttäneet markkinoille omia virtuaali-3D-kyhäelmiään, usein valitettavan heikoin tuloksin. Tässä samassa veneessä keikkuu Merit Softwaren Isle of the Dead, joka klassiselta kalskahtavan nimensä mukaisesti on todella kuollut tekele.

Sankari on lentomatkalla Tyynen valtameren yli, kun koneeseen iskee (yllätys, yllätys) moottorivika ja pilotti rojauttaa liidokin lähimmän autiosaaren rantaan. Sankari on tietenkin ainut eloonjäänyt, ja hänen pitäisi jotenkin selvitä pois saarelta. Piakkoin paikka paljastuu elävien kuolleiden tyyssijaksi, ja tehtäväksi muodostuukin hullun tohtorin zombieluonnin lopettaminen.

Jos juoni on klassinen, on sitä myös pelin toteutus. Pelissä pääosa ajasta harhaillaan ympäri saarta vastaan mönkiviä epäkuolleita lahdaten. Aina välillä päästään tarkempiin toimintakohtiin, jossa toiminnot on mahdollista valita ruudulta näkyvistä valikoista. Näistä harvoista ja heikosti toimivista välipiristyksistä huolimatta IOTD on totaalisen tylsää hirviömäiskintää.


Verta riittää pelaajan ja kuolon kohdatessa.

Graafinen puoli iskee pelaajan silmille kuin hevosenkenkä nahkahanskassa, sillä mitään näin ala-arvoista töherrystä en ole vielä kuuna päivänä nähnyt. Maastot kuten hirviötkin ovat kammottavan pikselimäisiä ja epätarkkoja. Värejäkään ei ole vaivauduttu turhan reilusti käyttämään. Ainoastaan harvat välianimaatiot jaksavat hymyilyttää koomisessa verisyydessään. Verta pelissä roiskuukin yllin kyllin, mutta valitettavasti sekin on liian palikkamaista näyttääkseen hyvältä.

Äänipuoli jättää sekin reilusti toivomisen varaa. Taustalla vinkuva musiikin irvikuva kalpenee useimpien kuuslankkusoundien rinnalla. Tehosteet koostuvat lähinnä heikosti digitoiduista urahduksista ja kuolonhuudahduksista. Muutama efekteistä saa pelaajan ensikuulemalla hymyilemään, mutta jo toisella kerralla kaikki ovat yhtä tyhjänpäiväisiä.

Kaiken kamaluuden kruunaa vielä zombieiden ylitehokkuus, sillä jo muutaman iskun jälkeen pelaajasta tulee pika-ateria saarelaisille. Pienellä strategialla pahikset kaatuvat, mutta silti latausruljanssi kännistyy aivan liian helposti.

Isle of the Dead taistelee raivokkaasta vuoden surkeimman tekeleen tittelistä, sillä lähes kaikki on onnistuttu mokaamaan. Vältä tätä viritystä, jos mielenterveytesi on sinulle kallis.

Tapio Salminen

Rainmaker Software/Merit Software
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevytila: 14 Mt
Muuta: vaatii 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB

Toteutus
Totaalisen hirvittävää grafiikkaa heikoilla äänillä ja yliherkällä kontrollisysteemillä. Tämän jälkeen C64-emulaattorin pelit tuntuvat taivaan lahjoilta.

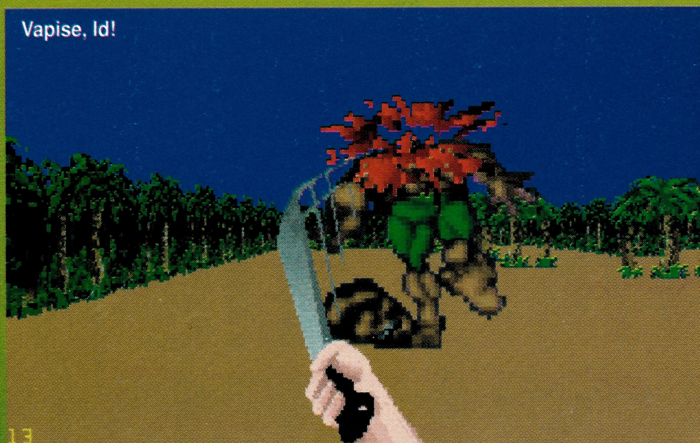
Kynnys
Korkea kipukynnys.

Yhteenveto
Täydellistä levytilan tuhlausta. Vältä mikäli mahdollista.

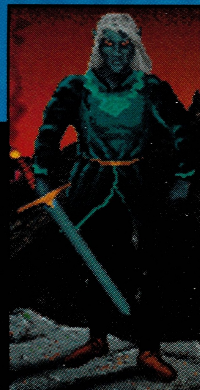
Toimintapeli

13




Vapise, Id!





Sankarini on ehkä hieman Melnibonen Elricin näköinen.









Ja miekka heiluu

●● Aina kun kuulen pelin olevan "virtuaalimaailma, jossa voi viihtyä kuukausikaupalla", huokaisen syvään ja odotan pahinta. Bethesdan The Elder Scrolls: Arena sentään onnistuu joten kuten.

Varsinainen juoni on ihailtavan lyhyt: hovimaagi Jagar Tharn kaappaa vallan lähettämällä kuningas Uriel Septim IV:n toiseen ulottuvaisuuteen. Ainoa tapa pelastaa kuningas on koota kahdeksaan osaan pilkottu Kaaoksen sauva.

Arena on virtuaaliroolipeli, mutta niille, jotka haaveilevat uudesta Ultima Underworldista, minulla on sanottavana vain kolme sanaa: Legends of Valour. Arena nimittäin tuo jatkuvasti mieleen tämän onnettoman roolipelin irvikuvan, onneksi sentään valovuosia parempana versiona, mutta kuitenkin perusidealtaan häkellyttävän samanlaisena.

Perusidea on siis luoda virtuaalimaailma, jossa kantavan pääjuonen lisäksi voi halutessaan elää, tehdä töitä ja roolipelata haluamaansa hahmoa. Tällainen peli-idea vaatii tavattoman monipuolisen maailman, jottei se tipu mekaanisiin kaavoihin, ja vaikka Arena on valtavan laaja, on se yhtä ohutkin. Käytännössä peli rajoittuu sauvankappaleiden metsästyksen lisäksi satunnaisiin näppärien, raskaamman luokan taikaesineiden etsimiseen.

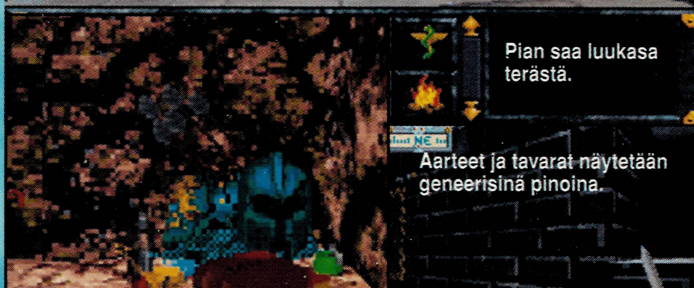


Vanhanaikaisen tuntuinen inventaario.



Provinsseihin ilmestyvät mielenkiintoiset luolastot vasta kun joku kertoo missä ne ovat.





Pian saa luukasa terästä.

Aarteet ja tavarat näytetään geneerisinä pinoina.

Hoo, minä olen musta haltia

Arenan hahmovalikoima ei ole mitenkään omaperäinen, vaan tarjoaa hiukan eri nimillä kaikki kymmenistä muista peleistä tutut hahmoluokat. Arena tarjoaa myös samat kliseiset rajoitukset aseissa ja haarniskoissa kuin 90 prosenttia muistakin peleistä. Ei osaa varas pukeutua muuhun kuin nahkaan, ei pysy puhtaan maagin kädessä miekka. Onneksi luokkia on kuitenkin sen verran runsaasti, että hyvä kompromissi kyllä löytyy.

Mukavasti hahmon saavuttaessa kokemusta pelaaja saa itse päättää mitä ominaisuuksia kohottaa. Lyhytnäköisyyttä edustaa se, että päästäkseen inventaarioonsa pelaaja joutuu aina kulkemaan statistiikan kautta, vaikka inventaariota tarvitsee huomattavasti useammin.

Anteeksi, mutta missä...

Juuri kaupungeissa liikkuminen tuo Legends of Valourin niin elävästi mieleen. Joka kaupungissa on lukuisia kapakoita, temppeleitä ja kauppoja. Katuja mittailevien asukkaiden kanssa voi keskustella kysymällä nimeä, paikkojen sijaintia sekä tiedustelemalla huhuja niin töistä kuin yleisistä asioistakin. Työt ovat tylsiä "saata sukulainen temppeliin/nouda jotain jostain" -tyyppisiä vähän rahaa tuottavia läpihuutohommia.

Kapakoissa käydään nukkumassa, kaupoissa myymässä turha roju pois sekä korjauttamassa joskus joku parempi ase, temppelissä parantamassa se, mihin oma kyky ei riitä ja maagien killassa ostetaan juomia, loitsuja sekä tunnistutetaan taikaesineet. Mielenkiintoista on se, että kaupungeista voi poistua eikä maaseutu ihan heti loppukaan. Ilmeisesti koko 12 miljoonaa neliökilometriä on tarkkaan kartoitettu.

Sauvan paloja ei voi noutaa, ennen kuin joku kertoo niiden sijainnin. Tämä joku yleensä haluaa ensin noudettavaksi jotain muuta. Sama kaava on sivutehtävissäkin: nouda ensin kartta, sitten itse esine. Provinssi, josta sauvan palan löytää, ilmoitetaan unessa, joten joku päämäärä on aina.

Virvon varvon tuoreeks terveeks

Magia toimii valitsemalla loitsuvalikosta haluttu taika, joka sitten vähentää taikapisteitä, eli ei mitään uutta magiarintamalla. Taikoja on kyllä aika monipuolinen määrä, ja seiniä tuhoava loitsu on hyvä keksintö.

Magian alueellakin Arenalle kajahtaa yksi papukaijamerkki. Arenassa on nimittäin mahdollisuus valmistaa ihkaomia loitsuja (jos vain rahat riittävät), ja editori on hyvin monipuolinen, sallien jopa kolmen efektin liittämisen loitsuun. Vähäpätöisemmät ja käyttökelvottomat loitsut voi myös deletoida loitsukirjastaan.

Itseasiassa olen tullut mainiosti toimeen melko pienellä loitsimisella, taistelutaikoja en ole käyttänyt oikeastaan lainkaan, koska miekanheiluttelulla pärjää hyvin. Muutama loitsu on kuitenkin niin käytännöllinen, että kannattaa harkita kaksi kertaa ennen kuin valitsee puhtaan soturin. Tosin Conan Barbaarillakaan ei ole vaikeuksia löytää miljoona tonnia taikaesineitä, joilla omaehtoisen taikomisen puutetta voi korvata.

Alle maan peuhaamaan

Luolastoissa on yksi paha puute: niiden autius. Siinä, missä Underworldien luolastot ovat eletyn näköisiä, Arenan vankiluolista löytyy vain geneerisiä aarre/tavarapinoja, teleporttaavia hirviöitä ja ainoat puzzlet ovat tekstimuotoisia arvoituksia, nekin harvinaisia. Pääosin pelaaminen on siis hack'n'slashia ja sokkeloisten luolastojen koluamista. Automaattikartta onneksi on, ja koska se toimii ikään kuin hahmolla olisi tutka päässään, komppaaminen helpottuu paljon.

Arenan positiivisiin puoliin kuuluu sen näppärä aseenheiluttelu. Oikeaa hiirenappulaa pohjassa pitämällä sankari huitoo siten miten hiiri liikahtaa, mikä on luontevan tuntuista ja peittoaa jopa Underworldin taistelun. Valitettavasti hirviöt seisovat taistelussa paikoillaan, kunnes kuolevat (tai minä kuolen), mikä ei ole hirveän vakuuttavaa, ja muutenkin ne ovat tekoälyltään vajaita.

Typerästi hirviöt kuuluvat tyhjästä ilmestyvään lajiin, jopa suoraan niskaan. Juonen kannalta oleellisissa luolastoissa tuntuisi osa hirviöistä olevan kiinteitä, eli samat hirviöt samassa paikassa.

Elossapysymistä vaikeuttaa lisäksi se, ettei sankarin anneta vapaasti nukkua. Uupuneen sankarin anoessa menulta leirilupaa se kylmästi ilmoittaa "You cannot rest. Enemies are near", vaikka ne olisivat seinän takana tai jotain. Eihän se ole pelin asia päättää milloin sankari saa levätä. Jos pelaaja niin haluaa, hänellä pitäisi olla oikeus nukahtaa vaikka keskelle meduusalaumaa. Jos/kun terveelliset nokkaunet saa otettua, katkeavat ne varsin pian kiitos tyhjästä ilmestyvien hirviöiden, mikä sai alussa pelaamisen tuntumaan sanoisinko tuskaiselta.

Elossapysymista kohentaa SHIELD-loitsu. Se kun pysyy aktiivisena, niin peli kulkee. Tarvittavan manan saa nukkumattakin, kiitos erään dokumentoimattoman ominaisuuden. Tähän tarvitaan taikaesine, jonka loitsu vaatii maalin. Loistun laukaisemisen asemasta se perutaankin oikealla hiirennappulalla, ja mana nousee.

Isi, katso mitä piirsin

Graafisesti Arena on enemmän kuin lähellä Terminator: Rampagea, sattuneesta syystä. Eli tarjolla on suorakulmaisia käytäviä, onneksi usein jopa vaikka vedellä tai kuiluilla terästettynä. Arenassa on vaikuttavia lumisade-, sumu-, usva-, pimeys- sun muita efektejä, valoefektit myös ovat varsin näppäriä, mutta valitettavasti vastapainona on turhan paljon kymmenessä minuutissa DPaintilla väännettyjä amatöörimäisen näköisiä hirviöitä. Tehoa vaaditaan sen verran, että Arenaa tuskin kannattaa alle 486-sarjan pelata.

Musiikki ei ole yhtään hassumpaa. Kappaleita on varsin paljon ja suurin osa ihan hyviä, etenkin General MIDI -korttini läpi ne eivät todellakaan kuulostaneet FM-synteesin parannetulla versioilta. Installointiohjelmassa on bugi: sekä musiikki että ääniefektit täytyy määritellä aina kumpikin, muuten toinen jää pois.

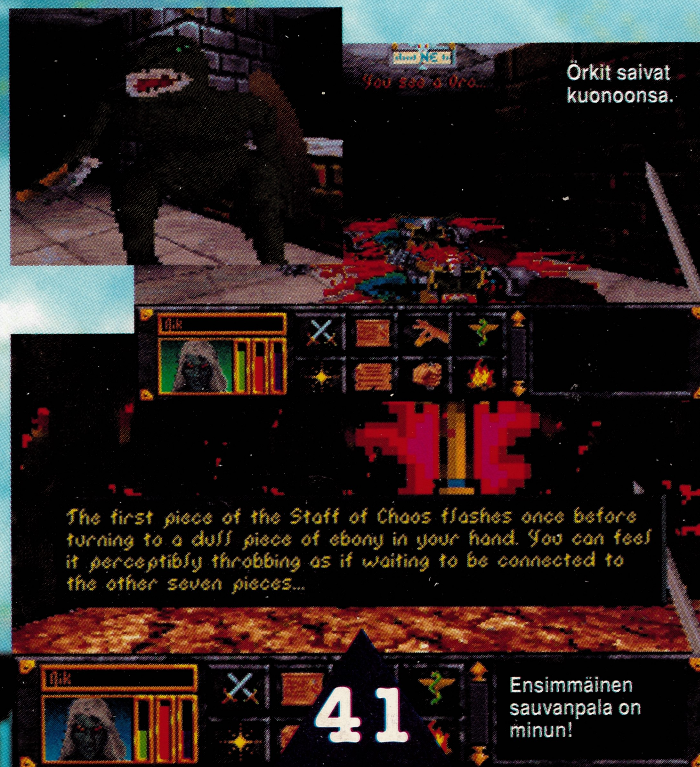
Bugeista puheen ollen, ilmestyessään Arena oli niitä pullollaan. Suomeen tullut versio on 1.04, joka on jo hyvin toimiva. Niukasti uudempi 1.04a löytyy Pelit-BBS:stä, mahdollisesti myös työn alla oleva 1.05:kin.

The Elder Scrolls: Arena ei ole lähelläkään virtuaaliroolipelien kirkkainta kärkeä, mutta en kyllä pysty sitä sudeksikaan haukkumaan, lieväksi yllätyksekseni. Runsaista vioistaan huolimatta Arena on ihan kohtalaisen rattoisa peli. Loppujen lopuksi.

Nnirvi

Bethesda Softworks/U.S. Gold

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster (16, Pro), PAS16, GUS, Ensoniq, Aria, Roland (MT-32, LAPC-1, SCC-1), General Midi
Ohjaus: N, H
Kiintolevytila: 25 Mt
Muuta: vaatii 386/25, 4 Mt RAM
Testattu: 486/50, GM + SB



Örkit saivat kuonoonsa.

Ensimmäinen sauvanpala on minun!

Toteutus
Rumaa ja tehokasta grafiikkaa sekaisin, kiva musiikki, varsin hyvät efektit mutta kankea käyttöliittymä.

Kynnys
Suorastaan toimintapeli.

Yhteenveto
Suoraviivainen, mekaaninen, tyhjä, mutta jotenkin vetoava virtuaaliroolipeli.

Virtuaaliroolipeli

80



Kyberfantasiaa



Prologi

Kaukaisessa galaxissa kauan, kauan sitten. Teknologiassa pitkälle edistynyt Muinaisten yhteiskunta katoaa sienipilveen, mutta heidän raunioillensa on syntyvä uusi maailma – Perihelion. Perihelionin kulttuurin peruspilareina toimivat psyykkiset energiat ja avaruus-aika-jatkumon syvyyksissä elävät, jumalina tunnetut valtaisat voimavarat.

Tarun mukaan kaikista jumalista pahin on nimensä mukaisesti vielä syntymätön Unborn, joka tulee eräänä päivänä heräämään. Maailmanloppuun rinnastettava tapahtuma siis. Keisari Rex Helion 27 ottaa ennustuksen todesta, ja hänen toimestaan kuusi miestä ja naista pakkovärvätään jo ennen heidän elämänsä alkua puolustamaan maailmaa Heräämisen tapahtuessa. Heidät suljetaan metallikapseleihin, joissa he unessa odottavat kutsua.

Nyt, seuraavien parinkymmenen Rex Helionin jo työntäessä horsmaa, herääminen on alkanut. Lapsia syntyy epämuodostuneina, kansalaiset kärsivät lähes kaikista psykiatrien tuntemista mielisairauksista ja DNA-mutaatiot ovat yleisiä. Sivilisaation rippeet ovat tuhoutumassa hyvää vauhtia. On aika sankareiden kuoriutua tuubeistaan ja lähteä itkettävän huonosti varustettuina pelastamaan maailmaansa.

Monipuolinen maailma

Jos alkutarina tuntuu synkältä, on pelin tunnelma päällekäyvän painostava, paljolti hyvien äänien ansiosta. Pelin kehyksenä Perihelionin maailmassa on potentiaalia, kuuden tuomitun hahmon ohjaaminen läpi tuhoutuneen hiekkahelvetin mahdollistaa ainakin epätavallisia skenaarioita tavalliseen miekka & magia -räimimiseen kyllästyneille.

Perihelionin maailmaa asuttaa ihmisten lisäksi kuusi muuta rotua, kaikki vaihtelevantasoisia fyysisiltä ja psyykkisiltä ominaisuuksiltaan. Rodun lisäksi pelihahmolle valitaan ammatti kokoelmasta tuttuja roolipelien hahmoluokkia. Taikuutta käyttävät hahmoluokat, eli pappien vastineet ja maagien tapaiset psionistit, ovat taas vaihteeksi täysin ylivoimaisia manuaaliseen hakkaamiseen turvautuviin verrattuna, vaikkeivat kaikkia aseita ja haarniskoita osaakaan käyttää. Lähitaistelukin sujuu magiankäyttäjiltä erinomaisesti pienen harjoittelun jälkeen.

Henkilökohtaisia ominaisuuksia on leegio, lisäksi rodusta riippuen hahmo voi saada infrapunanäön, hypnoottisen katseen tai muuta kivaa. Esimerkiksi erilaisia vastustuskykyjä on huomattavasti totuttua enemmän, ja taistelutilanteessa onnistumisen edellytys onkin vihollisen heikon kohdan paikantaminen tyyliin: "Jaaha, vihollinen ei kestä lämpöä. Napalmimyrsky kehiin."

Peli on hieman epäsovinnainen siinä mielessä, että kellään hahmolla ei ole lainkaan kokemustasoja, vain kattava joukko ominaisuuksia. Hahmojen taidot kehittyvät taistelujen aikana, eli se kyky, mitä käyttää paljon, paranee. AD&D-idioottimaisuuksiin kyllästyneet hurraavat kuorossa.

Perinteinen toteutus

Kun nyt AD&D mainittiin, niin kerrottakoon, että pelin toteutus muistuttaa jossain määrin SSI:n kultalaatikkopelejä. Liikkuminen paikasta toiseen tapahtuu karttaruudulla, ja johonkin saavuttaessa siirrytään spartalaiseen 3D-osioon. Kaikki tavarat, hirviöt yms. ovat tässä osiossa taas vaihteeksi näkymättömiä, ja vasta ruutuun astuttaessa hahmot ilmestyvät tyhjästä nenän eteen. Onhan pelissä toki indikaattori, joka piipittää ja osoittaa olentojen ja esineiden suunnan, mutta luolaosuuden olisi silti voinut joko tehdä kunnolla tai jättää kokonaan pois.

Taistelun hetkellä sitten siirrytään ylhäältä kuvattuun vuoropohjaiseen taisteluosioon. Taisteluosiossa grafiikka on aivan liian isoa ja epäselvistä käyristä on vaikea hahmottaa miehien pistemääriä – numeroarvot täytyy käydä tarkistamassa erilliseltä ruudulta. Aseiden tasapainotus tuntuu hieman omituiselta. Alussa miehet ampuvat kivääreillä kuin tv-sarjojen rikolliset (osumatta mihinkään), mutta hakkaavat kepeillä ja puukoilla vastustajat pilkkeeksi vaivatta. Kiväärien rooli muuttuu myöhemmin totaalisesti, mutta silti ihmetyttää solttupoikien avuttomuus alkuvaiheissa. Ainoa epätavallisuus taistelutilanteessa on se, että haavoittuneet kuolevat aika nopeasti verenhukkaan, ellei heitä paikkaa välillä.

Pelissä ei ole taistelua samassa mittakaavassa kuin monissa muissa genren peleissä, mutta vastineeksi taistelut ovat todella vaikeita. Vihollisen taktiikka ei ole kovin herrasmiesmäistä, sillä se hyökkää heikoimpien kimppuun täysillä, ja ampuu tajuttomana maassa makaavia ilman omantunnontuskia. Henkiinherätystä en onnistunut löytämään mistään, ja lisäksi pelissä on paljon kerrasta poikki -ansoja. Ei tässä mitään, ellei osa pelin ansoista oli-

si niin kieroja, että hahmolla ei ole peliä tallentaessaan mitään keinoa tietää pelitilanteensa olevan hyödytön minuutti sitten tehdyn väärän liikkeen takia. Eli suomeksi: pelitilanteita kannattaa pitää tallessa hieman pidemmiltä ajanjaksoilta.

Taikomisen sietämätön vaikeus

Minkä tahansa megaluokan tappotaian voi taikoa heti pelin alusta lähtien, olettaen että loitsijalla riittää henkistä energiaa (taikapisteitä). Taiat täytyy valmistaa etukäteen, ja valmiudessa olevien taikojen lukumäärä on suoraan verrannollinen hahmon hengenlahjoihin. Mainittakoon, että missään ei kerrota taikojen vaikutuksista, joten ennen pelaamisen täysipainoista aloittamista on syytä kokeilla taikoja ensimmäisissä taisteluissa. Testipelissä kokeiluun tärväytyi kolme tuntia...

Taikasysteemi tuntuu olevan pelin kopiosuojaus, koska taiat voisi aivan hyvin valita valmiista listasta, mutta nyt aikaa joutuu tuhraamaan riimujen kanssa. Tällaisella pelleilyllä kyllä karkoitetaan piraattien lisäksi rehellisetkin pelaajat.

Tietoyhteiskunta

Vanhat seiniin raapustetut viestit ja vinkkilappuset ovat saaneet väistyä Perihelionissa tietoverkkojen tieltä. Lähes kaikki vinkit löytyvät loggaamalla itsensä kannettavalta tietokoneelta eri tietoverkkoihin, joista tekstitiedostot voi sitten imuroida omaan koneeseensa tai lukea paikan päällä. Etäkäyttö maksaa mansikoita, joten kaikkia tekstitiedostoja ei missään tapauksessa kannata ottaa itselleen. Paperi ja kynä ovat siis jälleen arvossaan muistiinpanovälineinä, koska teksturia Perihelionin tietokone ei sisällä.

Koneella hoidetaan myös keskustelu vastaantulijoiden kanssa (puhumisen taito on kai unohtunut vuosien saatossa?) ja analysoidaan tavarat ja viholliset. Monikäyttöinen kapine siis, vaikkakin koneen käyttöliittymä on sitä tasoa, että huh huh. MäsäDossikin pesee Perihelionin systeemit käyttömukavuudessa.

Luolasto-osuuden ankeus riipii silmät päästä.

Vuoropohjaisesta taistelusta pilaavat hauskuuden liian iso grafiikka, epäselvät käyrät ja suhteeton vaikeus.

Pääte on Perihelionin tärkein työkalu.

Liikkumisen vapaus on vain näennäistä täysin lineaarisen juonen takia.

Tuhlattua potentiaalia

Kuten kuvista näkyy, on grafiikka Speedballmaisen metallinkiiltoista ja selkeää, siitä pisteet kotiin. Äänet ovat matalia ja tunnelmallisia ja sopivat pelin yleisilmeeseen hyvin. Kiintolevylle peliä ei saa, mikä on roolipelissä hieman yllättävä piirre. Onneksi Perihelion harvoin levyä ronkkiessaan suoriutuu tehtävästä sutjakkaasti.

Pettymys jäi päällimmäiseksi tunteeksi alkuihastuksen laannuttua. On kuin jokin SSI:n kultalaatikkopeli olisi naamioitu cyberpunkahtavaksi teknopeliksi. Huomattava määrä erinomaisia oivalluksia on onnistuttu täydellisesti mokaamaan avuttomalla 3D-osiolla ja epäystävällisellä käyttöliittymällä.

Kimmo Veijalainen

Psygnosis
Amiga 1 Mt
Ohjaus: H, N
Muuta: Tukee neljää levyasemaa, ei installoitavissa kiintolevylle.
Levytila: 4 korppua
Testattu: A500



Toteutus
Täynnä graafisia pikkukikkoja ja kivoja audiovisuaaleja.

Kynnys
Kaikki sujuu miniatyyri-ikoneja hiirellä naksutellen. Systeemissä on huomattava määrä epäloogisuuksia.

Yhteenveto
Peli antaa itsestään ensinäkemältä ja -kuulemalta paremman kuvan kuin aihetta olisi. Sääli, sillä mukana on muutamia kivoja ideoita.

Roolipeli

72



VOIHAN VIRUS!

Suurin osa viimeisimmistä CD-ROM-peleistä näyttää seuraavan lähes samaa formaattia: kymmeniä megatavuja elävää videokuvaa, hienoa grafiikkaa ja paljon puhetta. Pelattavuus ja juoni ovat usein lähes sivuseikka, mikä kyllä kostautuu.

Iron Helixin tulevaisuudessa sodankäynti on siirtynyt avaruuteen. Lähellä planeetta Calliopea käydään sotaharjoituksia, joissa testataan uutta tuhoavaa bioasetta. Kaikki menee hyvin, kunnes aluksen tietokone luulee liian realistista harjoitusta tositilanteeksi ja valitsee kohteekseen lähimmän planeetan. Miehistö on viruksen ensimmäinen uhri: eloonjääneitä nolla. Maasta lähetetään hätäsignaali ja komentamasi tutkimusalus joutuu pysäyttämään karanneen sotaaluksen.

Kaukosäätimellä kimppuun

Viruksen saastuttamalla aluksella liikutaan pienellä tutkimusrobotilla. Pelaaja näkee asiat robotin kameran silmin, eikä onneton tutkimusluotain pysty juuri muuhun kuin näytteiden ottamiseen ja tietokoneiden operoimiseen. Homma menisi hienosti ellei vastassa olisi myös tehokasta vartijarobottia.

Karanneen aluksen pysäyttämiseksi pitää löytää miehistön DNA-avaimia, joiden avulla päästään liikkumaan aluksen eri osiin. Riittävän hyvien avainten kanssa pääsee hakkeroimaan aluksen tietokonetta. Päämääränä on ensin vartijarobotin eliminoiminen ja myöhemmin itse aluksen pysäyttäminen ennen törmäystä kohteena olevaan planeettaan.

Itse toiminta on lopulta perin yksinkertaista. Paljon muuta tehtävää ei ole kuin DNA-näytteiden etsiminen alukselta ja robotin väisteleminen. Alus on täynnä tietokonepäätteitä, joista joihinkin on tallennettu miehistön jättämiä viestejä. Viestit on tallennettu videopätkinä, joiden perusteella pitäisi saada vinkkejä etenemistä varten. Aina välillä vartijarobotti putkahtaa paikalle, jolloin on syytä ottaa hatkat hissien tai kuilujen kautta.

Vähän hienoa

Pelin ongelmana on vaihtelun puute. Vaikka alus on pullollaan DNA-näytteitä ja tietokonepäätteitä, oikeiden löytäminen on kuin etsisi älyllistä elämää maailmankaikkeudesta, suurin osa näytteistä ja päätteistä kun on täysin turhaa. Kun pelissä ei ole juuri muuta tekemistä, eikä ohjattava robotti mihinkään muuhun edes pysty, loppuu mielenkiintoinen tekeminen hyvin nopeasti. Kolmesta vaikeustasosta riippuen hyödylliset näytteet ovat hiukka vaikeammissa paikoissa ja vihollisrobotin reaktiot nopeutuvat.

CD-ROM-peleiltä on jo totuttu odottamaan roppakaupalla hienoja efektejä, animaatiota ja puhetta, sillä johonkinhan massiivinen tallennuskapasiteetti on käytettävä. Tällä kertaa kuorrutusta on levitetty kitsaasti. Näytöstä suurin osa on kulutettu erilaisiin nappuloihin ja valikoihin ja itse toiminta tapahtuu lähes postimerkin kokoisessa ikkunassa. Suurin osa näkymistä koostuu tylsistä käytävistä, tosin tarkkanäköisimmät voivat ehkä nähdä ikkunassa varsin mukavan näköistä ja hyvin liikkuvaa grafiikkaa. Liikkuminen on kuitenkin rajoittunut yhdeksänkymmenen asteen käännöksiin ja ruutu kerrallaan tepasteluun. Äänimaisema koostuu harvoin kuultavista puheista, digitoiduista efekteistä ja tylsästä ääniraidasta.

Minkä hemmetin takia CD-ROM-peli vie kiintolevyltä 14 megatavua? Isotkaan levykkeillä julkaistavat pelit eivät vie näin paljon tilaa, eikä massiivisemmillakaan CD-peleillä ole ollut ongelmia toimia ainoastaan CD-asemalta. Lisää ongelmia tulee siitä, että peli toimii Windowsin alta ja on erittäin nirso ympäristönsä suhteen. Muutamassa eri kokoonpanossa peli kaatuili tai sekoitti grafiikan. Manuaalikin ehdottaa editoimaan Windowsin asetuksia rankalla kädellä, mutta minä en ole ollenkaan varma haluanko.

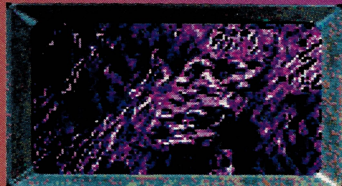


Kokonaisuutena Iron Helix jättää itsestään vaikutelman puolihuolimattomasti ja laiskasti toteutetusta projekista, jonka tekijät ovat jossain vaiheessa itsekin kyllästyneet projektiinsa.

Kaj Laaksonen

Drew Pictures/ Spectrum Holobyte

PC CD-ROM
Näyttö: SVGA
Ääni: Kaikki Windows-yhteensopivat digitaalikortit, esim. Sound Blaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: 14 Mt
Muuta: vaatii 386/25, 4 Mt RAM, Windows 3.1
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, SB AWE32, CD-ROM 150 kt/s



Toteutus
Älyttömän pieni toimintaikkuna, jossa ei mitään kovin kummoista tapahdu. Vähäiset efektit ja grafiikka sinänsä ovat aivan siistiä jälkeä.

Kynnys
Pelin tarkoitus ja robotin ohjaus voivat olla alussa vähintäänkin epäselviä.

Yhteenveto
Monipuolisuutta Iron Helix olisi ennen kaikkea kaivannut. Nyt toiminta toistaa itseään ja pelaajaa odottaa pitkä mutta sitäkin tylsempi rupeama.

Seikkailupeli

62

DARKMERE

Lohikäärmeentappajat

Coren Darkmere on jälleen yksi uusi yrittäjä isometristen seikkailupelien sarjassa. Eipä noita ole tainnut vähään aikaan tullakaan. Salaisena aseenaan Darkmere yrittää pärjätä normaalia synkemmällä tunnelmalla ja runsaalla ilmapiiriä tihentävällä äänitaustalla.

Örkit hyökkävät rauhalliseen kylään ja verilöyly on melkoinen. Haltiakuningas Gildorn, maineikas lohikäärmeentappaja, lyö miekkansa Dragonsbanen poikansa Ebrynin käteen ja lähettää hänet paitsi kostamaan kylän puolesta myös lopettamaan Darkmeren kirouksen. Sellaista se juonigeneraattori on tällä kertaa jaksanut vääntää.

Darkmere mainostaa itseään aitona roolipelinä. Genren pääsylipuksi nähtävästi riittää se, että peli tapahtuu fantasiaympäristössä ja että sankarilla on miekka. Roolipelien kanssa pelillä ei ole mitään tekemistä, vaan Darkmere on yksinkertainen isometrinen toimintaseikkailu, vähän Cadaverin malliin, mutta huomattavasti yksinkertaisempana versiona.

Darkmere jakautuu kolmeen osaan: kaupunkiin, metsään ja örkkiluolaan. Osuudet ovat iiiisoja, joten tramppaamista saa harrastaa enenmmänkin. Core ystävällisesti toimitti pelin kartat, joka helpotti pelaamista, minä kun en hirveästi pidä laaaaajoista peleistä, varsinkin jos laaaaajuus luodaan pitkillä kävelymatkoilla.

Jostain syystä Darkmeren tuleminen on kestänyt kauan ja kohinakin on ollut kohtuullinen. Siksipä uskalsin odottaa jotain uutta, ja olenkin varsin yllättynyt, että lopputulos on näinkin peruskaavoihin sitoutuva ja perustuu täysin tuttuun "keskustele, kerää esineitä ja tappele" -formaattiin.

Keskustelu siis on sitä, että joku henkilö sanoo jotain, eli pelaajan ei tarvitse tehdä muuta kuin käydä kyselynaiheet järjestyksessä läpi. Esineet, paitsi kerättävät, on tiukasti pultattu paikoilleen. Hämäysmielessä kaikki ruudussa olevat tavarat viimeistä luunpalaa myöten ovat tutkittavissa, enpä vain toistaiseksi ole mistään mitään löytänyt. Kerättäviä esineitä on puzzlenratkaisuun tarvittavien esineiden lisäksi elintarvikkeet, avaimet ja raha.

Taistelu taas on näitä kahden iskun ja yhden puolustuksen ihmeitä, eikä edes kovin vaativaa. Mikäli vastustajalla ei ole muuta kuin lähitaisteluaseita, ei tarvitse kuin seistä paikallaan ja väännellä keppiä, niin isompikin vastustaja kaatuu. Mielenkiintoisesti itse Ebryn ei kehity, sen sijaan hänen miekkaansa kyllä päivitetään palkintona onnistuneista ongelmanratkaisuista tahi tehtävän läpäisystä. Miekka imee lisätehoa myös tappamistaan hirviöistä, Michael Moorcock on varmaan tyytyväinen.

Toimintamenusta löytyvät pakolliset ota/käytä/tutki-kuviot, oudompana lisänä SMELL. Joystick-vetoinen valikkosysteemi olisi saanut vähän tinkiä alimenuistaan. Yleensä kun kaikki irtain kuitenkin kerätään, ota-optio saisi mielellään tulla aikaisemmin kuin kulkematta searchin kautta. Erikoisuutena käyttöliittymässä on sen esisensurointi: tietyllä avaimella ei voi esimerkiksi avata kuin oikean oven, sillä väärän kohdalla optiota ei edes tarjota.

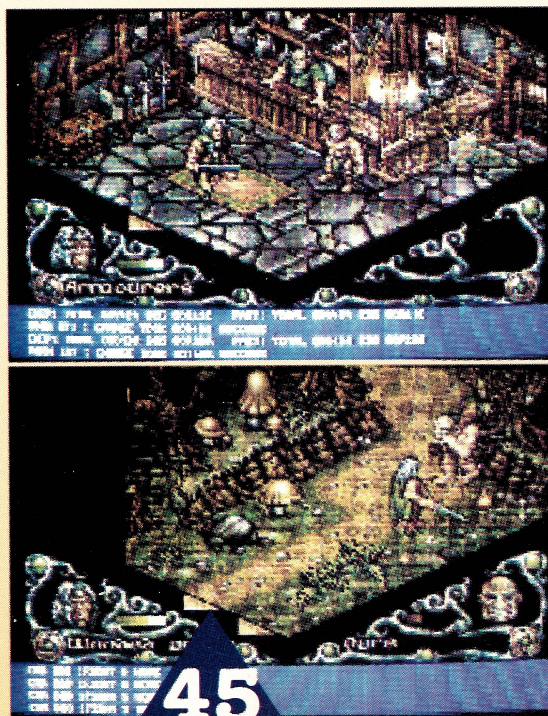
Graafisesti Darkmere on ihan nätti, joskaan ei mitenkään poikkeuksellinen genren muihin edustajiin verrattuna. Darkmeren mainittavin erikoisuus on sen runsas samplattu äänitausta: tuuli kohisee, linnut sirkuttavat ja sillai, maisemaan sopivasti. Intron lisäksi musiikki ei sitten enää raikaakaan.

Peli on muuten testattu betaversiosta, jonka kuitenkin pitäsi olla yksi yhteen myynnissä olevan version kanssa, lukuunottamatta näkyvissä olevaa debuggausruutua.

Darkmere on ihan pelattava ja hyvin toteutettu, välillä jopa lievästi humoristinen toimintaseikkailu, mutta pikkaisen liian tavanomainen ja vailla omia ideoita. Tämän tyyppisten pelien ehdoton klassikko on Bitmap Brothersien Cadaver (vaikka sekin niksahti loppua kohti liian vaikeaksi).

Nnirvi

Core Design
Amiga
Vaatii 1 Mt, ei-installoitavissa kiintolevylle
Testattu: A500 1 Mt, A1200



Toteutus
Kelpo grafiikkaa, hyvät äänet, käyttöliittymä voisi olla virtaviivaisempi.

Kynnys
Sopii muillekin kuin seikkailupeliveteraaneille.

Yhteenveto
Ihan hyvä isometrinen seikkailupeli, vähän turhan tavanomainen vain.

Seikkailupeli

80

Ulkoinen CD-ROM asema, joka ei ole hinnalla pilattu

Panasonic 562B EXT 2190,-

sama tuplanopeus multisession asema sisäisenä

Panasonic 562B 1590,-

Paras äänikortti, eikä hintakaan ole huima

Gravis Ultra Sound 1190,-

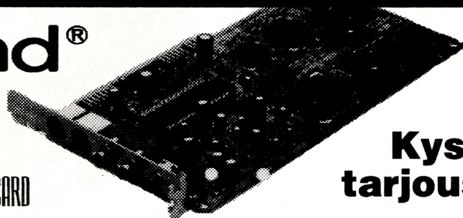
MAAHANTUOJA: AXS Finland Oy, PL 57, 15101 Lahti Puh 918-752 7799 Fax 918-734 1133

Roland®

SCC-1



GS SOUND CARD



Kysy tarjousta!

	AM	PC
Aces over Europe		315,-
Alone in the Dark II		325,-
Archon Ultra		265,-
Beneath Steel Sky	239,-	265,-
Betrayal at Krondor		315,-
Blue Force		295,-
Body Blows	235,-	259,-
Body Blows Galactic	220,-	
Campaign II		305,-
Cannon fodder	235,-	
Comanche data II		185,-
Dark sun		320,-
Elder Scrolls		340,-
Elite II	225,-	275,-
Evansive Action		265,-
Eyes of Beholder I-III		320,-
F 1 (Domark)	230,-	
F-14 Fleet Defender		335,-
F-15 III		290,-
Falcon 3.0		290,-
Falcon 3,0:Fighting Tiger		185,-
Falcon 3.02: Mig-29		185,-
Flight simul. 5.0		345,-
Flight simul.: New York		215,-
Flight simul.:Paris		215,-
Front page sports football		315,-
Gabriel Knight		315,-
Genesia	235,-	
Goal!	225,-	255,-

	AM	PC
Hired guns	245,-	259,-
Indy car racing		285,-
Ishar 2		260,-
Jurassic park	185,-	255,-
Kasparov´s Gambit		315,-
Lands of lore		245,-
Leasure suit Larry VI		315,-
Legend of Kyrandia II		285,-
Lemmings (C-64) Kysy!		
Links 386 pro		320,-
Maniac Mansion II		295,-
Master of Orion		315,-
Merchant Prince		325,-
Micro Machines	235,-	259,-
Mortal Kombat	215,-	240,-
NHL hockey		325,-
Pacific Strike		349,-
Pacific war		299,-
Perfect General trilogy		325,-
Pinball dreams		265,-
Pinball fantasies	215,-	
Pirates gold		320,-
Police Quest IV		305,-
Putt-Putt: goes to the moon		265,-
Quest for glory IV		305,-
Rac-rally		255,-
Railroad Tycoon deluxe		290,-
Red Chrystal		325,-
Rules of engagement II		325,-

	AM	PC
Sam/Max		295,-
Seal team		315,-
Seven cities of gold		220,-
Sim ant		220,-
Simcity 2000		305,-
Sim life		275,-
Simon the soncerer		295,-
Skidmarks	259,-	
Space hulk	275,-	315,-
Star lord	235,-	315,-
Star trek II		295,-
Star trek 25 th AGA		
Subwar 2050	265,-	315,-
Superfrog		
Super-VGA Harrier	235,-	315,-
Syndicate		315,-
Syndicate data :	275,-	
American revolt		165,-
Terminator rampage		290,-
Terminator 2:arcade		195,-
TFX	190,-	350,-
Tornado		320,-
U.F.O.	265,-	320,-
Ultima VIII	259,-	320,-
V for victory IV		325,-
War in Russia		320,-
Warlords II		325,-
X-Wing		295,-
X-Wing:B-wing		165,-

	AM	PC
X-Wing:imperial pursuit		165,-
Xanth		305,-
Zool 2		
1942: The Pacific War	190,-	335,-

PC CD-ROM-pelit	
Bloodnet	325,-
Blue Force	325,-
Conspiracy	445,-
Elite II	325,-
F-15 III	375,-
Gabriel Knight	375,-
Gateway II	350,-
Iron Helix	295,-
Jurassic Park	285,-
Lawn Mover Man	465,-
Maniac Mansion II	325,-
Micro Cosm	510,-
Megarace	345,-
Rebel Assault	359,-
Sam/Mix	345,-
TFX	395,-
Tornado	345,-
U.F.O	375,-

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

AVOINNA ARKISIN 10-18
LAUANTAISIN 10.00-14.30

LOGI-CENTER

HUOM!!!
UUSI OSOITTEEMME
BRAHENK. 7, 20100 TURKU
PUH/FAX 921- 250 4464

SEINÄKIRJOITUS

Väkivallan voima

Yllytyshulluna en voinut olla tarttumatta syöttiin luettuani Nnirvin yliolkaisen pakinan Pelit-lehden numerosta 1/94.

Todettakoon nyt aluksi, että itsekin kuulun PC-pelien ja roolipelien kiehtovan maailman harrastajiin. Koneeltani löytyvät tätä kirjoittaessani muun muassa Doom, Wolfenstein ja Ultima Underworld 1, joissa aggressiiviseen virtuaalikäyttäytymiseen saa hieman esimakua. En siis pidä itseäni asiassa ulkopuolisena väärinymmärtäjänä.

Ensinnäkin eivät lukijat voi päätellä mitään Nnirvin toteamuksesta, ettei hän ole huomannut tulleensa väkivaltaisemmaksi pelien vaikutuksesta. Hänen kaapissaanhan voi olla mikä tahansa michaeljackson, joka ulospäin näyttää kiiltävän kauniilta, mutta on sisältä mätä. Eivätkä lukijat tiedä, kuinka aggressiivisesti Nnirvi on käyttäytynyt ennen peliharrastuksensa aloittamista. Lisäksi on todettava, että "häiriytyneet" tai siihen herkistyneet ihmiset harvoin pitävät itseään mitenkään erikoisina tai poikkeavina, ns. sairauden tunto puuttuu.

Lisäksi Nnirvi kuulunee pelaajien vähimmistöön ollessaan vanhempi, arvostelukykyisempi ja koulutetumpi kuin keskimääräinen Pelit-lehden lukija tai pelien suurkuluttaja. Lapsi ei kuitenkaan kykene arvioimaan pelejä samalla tavoin kuin Nnirvi. Lapsi kokee ne eri pohjalta, todellisempina. Alustavasti aiheeseen voi tutustua Hospital and community psychiatry -lehden (1993 April 44 (4): 347–51) artikkelista The video violence debate.

Mielestäni eri virikkeiden vaikutusten arvioinnissa aikuisilla on oltava vastuu. Sitä ei voida jättää lapsille. Samoin henkisesti vahvemmilla on vastuu niistä, jotka eivät pysty kestämään esimerkiksi roiskuvan veren ah niin hilpeää näkyä. Vastuuta ei kuitenkaan pidä nähdä sellaisena mörkönä kuin pelifriikkien parissa kiusallisen usein nähdään: että sitten kaikki pelit ovat kiellettyjä tai niistä tehdään jotain hölmöä Hugo-viihdettä. Mitä tämä vastuullinen pelikulttuuri sitten olisi, en osaa sanoa. Siitä tulee käydä eri keskustelu.

Toinen asia on se, että psykologia on ala, jolla yleensä jokainen julistautuu asiantuntijaksi. Onhan kukin meistä joskus tullut miettineeksi asioita. Eikä totuuksien löytämiseen tarvita teorioita tai tutkimuksia, vain kourallinen maalaisjärkeä ja kokemusta, vai mitä? Voinenkin itse saman tien julistautua rakennusinsinööriksi tai lääkäriksi, olenhan todistettavasti koko elämäni asunut talossa ja kokenut useitakin sairauksia.

Pyhä yksinkertaisuus! En tiedä, mitä Nnirvi on sillä psykan kirjalla tehnyt, kovin paljon ei ainakaan tunnu jääneen tieteellisestä puolesta mieleen. Kuten muutkin tieteet, psykologia perustuu tutkimuksiin ja teorioihin. Tutkimustulokset pitää vielä pystyä toistamaan. Lisäksi tulosten tulisi olla yleistettävissä. Muutenhan mikä tahansa mielipide (kuten Nnirvin kirjoitus) pitäisi käsitellä samanarvoisena muiden kanssa.

Tieteessä harvemmin ollaan kiinnostuneita siitä, mitä joku ihminen tekee, ellei se ennusta muiden käyttäytymistä. Siksi tutkimus on usein tilastollista, suuria joukkoja käsittelevää. Niin nämäkin tv/tietokone/video-mallien vaikutusten tutkimukset. Yleensä riittävä tutkimustulos on mallia: todettiin, että tekijä X (esimerkiksi väkivaltaiset tv-piirretyt) lisäsi 60 prosentilla lapsista aggressiivista ongelmanratkaisua, esimerkiksi sanaharkan seurauksena lapsi potkaisee toista päähän, eikä tyydy huutamaan. Ne Nnirvin kuvaamat kymmenet kaverit voivat kuulua siihen 40 prosenttiin, jossa muutosta ei todettu. Seuraava tutkimusaihe voikin sitten olla miksi joillakin lapsilla sama ohjelma ei vaikuttanut odotetulla tavalla.

Alkaessaan analysoida ihmisen väkivaltaisuutta ja maailman tilannetta Nnirvi tipahtaakin jo sellaiselle Dungeon-levelille, missä hänen skillinsä johtavat äkkiä game over -ilmoitukseen. Koska myös raiskauksia ja lapsenmurhia on tapahtunut kautta ihmishistorian, tulisiko meidän hyväksyä viihdyttävät action-pelipaketit The Rapist ja KidKill?

Nnirville humanisti on kirosana. Uskoessaan sinisilmäisen optimistisesti, että jokainen ihminen kyllä pystyy erottamaan keinotekoisen väkivallan aidosta, hän kuitenkin paljastaa olevansa itse varsinainen Megahumanisti. Lisäksi hän tunnustautuu ns. hälläväliä-ideologian (laissez-faire) kannattajaksi: antaa kaikkien kukkien kukkia, toisten tekemiseen ei saa puuttua, antaa jokaisen toteuttaa itseään niin kuin parhaakseen näkee. Kyseinen ideologia on todettu vahingolliseksi niin yksilön, perheen kuin yhteiskunnankin tasolla.

Mihin tutkimukseen Nnirvi viittasi perustellessaan omaa tunteellista mielipidettään? Onko se pystetty toistamaan, miten sitä on kritisoitu jne. Ihmisen muisti on omituinen keksintö. Se usein palvelee käyttäjänsä tarkoitusperiä joustavasti ja huomaamattomasti. Muistetaan itselle edulliset ja unohdetaan häiritsevät asiat. Ilmiötä on totuttu nimittämään valikoivaksi muistiksi.

On ikävää, että näinkin vakavaan ja yleistä kiinnostusta herättävään asiaan suhtauduttiin Pelit-lehdessä kevytkenkäisesti ja harkitsettomasti. Kuva, joka Nnirvin kirjoituksesta välittyy ulospäin, on juuri se stereotypia, joka itseänikin usein pelejä ymmärtämättömien puheissa ärsyttää: he kun pitävät meitä yksinäisinä, yksinkertaisina, lyhytjännitteisinä ja naiiveina monitorinkuluttajina.

Ehkä toimitus pitää asiaa vähäpätöisenä, koska lukijakunta koostuu pääasiassa nuorista (pojista). Tosiasia vain on, että juuri silloin olisi tarkimmin oltava selvillä, millaisia asenneviruksia tulee kylväneeksi lukijoiden mieliin.

Pahoittelen kirjoitukseni mahdollista tiukkapipoisuuta ja pitkitettyä kuivuutta, tätä vain ei voinut esittää lyhyesti ja hauskasti.

Hannu Soronen
psykologi
Underworld-fani
6. asteen AD&D Fighter-kääpiö
Pelit-lehden seuraaja jatkossakin
Ei pyrkimässä Arkadianmäelle

Kirje julkaistaan sen pituudesta johtuen lyhennettynä, esimerkiksi suorat viittaukset Nnirvin palstaan on poistettu.



Ensinnäkin pyydän anteeksi huomautustani psykologiankirjan avaamisesta. Missään nimessä en tarkoittanut sitä piikiksi psykologiaa tai psykologeja kohtaan, se oli tarkoitettu kuvaamaan sitä tiedon tasoa, millä tietokonepeleistä yleensä kirjoitetaan. Esimerkkinä voi mainita vaikkapa helmikuussa suuressa päivälehdessä julkaistun Mortal Kombatia käsittelevän yksioikoisen tuomitsevan jutun, jonka huolellisena tutkimuspohjana oli käynti Pelikaanissa. Sinä olet psykologi ja sinä pelaat, eli sinun mielipiteesi voin jo ottaa vakavasti.

Toisekseen mielipidepalstoilla, joka oma sivunikin ainakin satunnaisesti on, liioiteltu kärjistäminen on sallittua. Ihmiskunnan väkivaltaisuus linkattuna pelaamiseen oli kyllä naiivia, semmoista sattuu ja varmaan sattuu vastakin.

Sanoin, että USKON SUURIMMAN OSAN ihmisistä pystyvän erottamaan keinotekoisen väkivallan oikeasta, ihmisten tässä yhteydessä tarkoittaessa tietokonepelaajia. Samoin olen sitä mieltä, että mikäli ihmisen harrastukset tai yksityiselämä eivät aiheuta vaaraa tai häiriötä kenellekään muulle, kaikkien kukkien pitäisi antaa kukkia eikä tuomita muita sen perusteella ettei itse jostain pidä. Näillä parametreillä tuskin sen enempää yksilö, perhe kuin yhteiskuntakaan on minkäännäköisessä vaarassa. Lastenmurhat ja raiskaukset eivät luonnollisestikaan ole kukkia, joiden pitäisi antaa kasvaa.

En ole huolissani sen enempää suositusikärajoista kuin lasten peliensaannin vaikeutumisesta tai niistä johtuvista oman leipäni kaventumisesta, vaan siitä, että me elämme maassa, jossa oikeusasiamies tutkii, loukkaako alastomuus yleisessä saunassa ihmisoikeuksia. Minä pelkään sitä, että Kauko Kansanedustaja näkee lapsensa pelaamassa Doomia, järkyttyy siitä että tuollaista väkivaltasaastaa voidaan Suomessa myydä ja ryhtyy toimenpiteisiin.

Yleensä kun tapahtuu jokin enemmän huomiota herättävä väkivallanteko, jonka tekijä sattumoisin pelaa vaikka Nintendolla Mariota kirkuvat otsikot: "Saiko Pitkäpellon potkija kimmokkeen tietokonepeleistä?", "Väkivaltapeli yleisessä levityksessä niin kutsutuissa purkeissa!" ja muuta epärealistista.

Muistelemani tutkimukset ovat nimeltään "Personality, psychopathology and developmental issues in Male Adolescent Video Game Use" (G.I. Kestenbaum, PhD & Lisa Weinstein, PhD), Journal of American Academy of Child Psychiatry 24, 3:329–337, 1985) sekä "Effects of playing violent versus non violent video games on the aggressive ideation of children" Child Study Journal 15, 199–205, 1985.

Koska nämä tutkimukset rajoittuivat vain 6–11-vuotiaisiin lapsiin, olisi todella mielenkiintoista nähdä tutkimus nimenomaan kaikenikäisistä tietokonepelaajista, joka kertoisi, mitä vaikutusta tietokonepelaamisella oikein on. Sattumoisin kun alan miehiä olet, ehkäpä voisit jotenkin vaikuttaa asiaan?

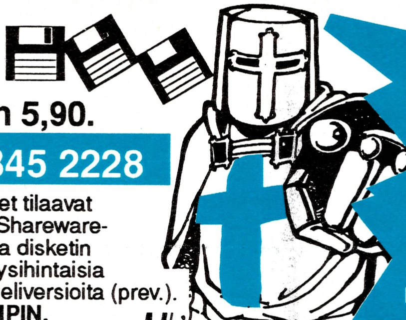
Nnirvi

AMIGA- JA PC-OHJELMIA

PIKKURAHALLA.

Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 345 2228



KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 5,90 – 95,-

Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera.Jos kyllästyt tai et pidä jostakin PD/Shareware-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusiokäyttöön ja kopioida siihen jotain muuta.Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.).
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.
Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.

AMIGAN PD-VALIOT à 15,90

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 15,90
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 15,90
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
71. Tieto 2000. Laaja-alainen suomenkielinen visailupeli.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 15,90
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
91.–92. C-Kieli nyt PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa. 2 x 15,90
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
114. Antikilovir torjuu tosipirulliset linkkivirukset.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 15,90
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä. 2 x 15,90
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
133. Centurion's Utility Disk Vol.14 Rel. 2. Paljon tarpeellista.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
137. Deep Core prev. Futuristinen upeagraffainen Godsin haastaja.
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuäänin.
139. Jetstrike prev. Liipasinherkkä on lentäjän tie.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
141. Apocalypse prev. Kuin Choplifter hienolla grafiikalla.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
145. Blastar prev. 8-suuntainen voittaja Xenon 2:lle.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
148. Syndicate prev. Futuristinen toimintapeli Populous-tiimiltä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
151. The Lsot Vikings prev. Kovatasoinen Platformin raivauspeli.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
153. Suburban Commandossa prev. Hulk Hogan puhdistaa Platformit.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 15,90.
156. Image FX 1.03 ja Cinemorph 1.02 demot esittel. kuvankäsittelyä.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
158.–159. Seven Seas Slideshow by Andromeda. Koko loisto 2 x 15,90.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
161. Virtual Dreams Fairlight: Front 242 pixelienkäsittelyn aatelia.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
164. Alienoid prev. Kovatasoinen haastaja Arkanoidille.
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
173. Uridium 2 prev. Kauan odotettu versio ammuntapeliklassikosta.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Boblelle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
184. Toimintapelit Blood'n Bullets, Psychoblast, Slap'n Tickle.
185. Kaksintaistelupinnngpong ja Squash.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päältäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
193. Arrion prev. Pelasta Somuliinit reittinuolia kääntämällä.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker, lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pelattava viidakkopipemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1:1.-huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita (VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow Demo - uskomaton!
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2. Jutusteleva Bart Simpson seuraa hiirtä (Windows).
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1:Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141.** Opi japania.
142.–143. Opi ranskaa. 2 x 15,90.
144.–145. Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelissä teet melkein mitä vain!
150. Death Watch. 4 roolipelihahmoa, Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille (previkka).
153. Keen 1. Menestyssarjan peruspeli.
154. Ansianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Ray:n klassista pokeripeliä.
158. Muistinvapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh.DOS 5.0.
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi vienti/tuontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammattikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muunto-ohjelma.
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti yrityksiinkin. 6 x 15,90.
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molekyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja eikun soittelemaan...
173. Englannin kieliopin ja lausunnan opettaja.
178. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
181. Venäjän kielikurssi aloitteleville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
184. Avaruussukkulan jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhugrafiikkaseikkailu.
189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vavisuttava jatko.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Bloster. Näppärä Soundblasterin rumpaliohjelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikikalenteri, 10:niä optioita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi hiottu laivanupotuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoa taistelurobotillasi Cyborgit.
204. The Orion. Raketit selkään ja arvoitus ratkaisuun.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. Mukana äänieditori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
208.–209. Wolfestein editori pack. 2 x 15,90. (Vaatii n:o 12:n)
211. Anthillissä olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
213. Battle for Atlantis. Valloita muinainen Atlantis.
214. Audio 3:lla teet ja tulostat C-kasettien kannet.
215. Audiolab Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennonjohtaja.
217. Astrologilla näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylinen sotapeli.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa.(prev.)
221. Diskcopy Fast V 4.2. Kopioi korpun jopa tiedostottain.
222.–223. Envision Publisher Plus V 1.52 on kovatasoinen julkaisuohjelma, joka toimii lähes kaikissa PC:issä (Herculeskin). 2 x 15,90
230. Battfish simussa olet 2.MS. sukellusveneen kippari.
231. Conquestissa yrität valloittaa viholliskaupungit.
232. Empire. Kuuluisan strategiapelin uusi laaja versio.
233. Jump Jet. Ohjaa Harrier-hävittäjä taisteluun.
234. Front 1. Hyvin toteutettu 2. MS. länsirintaman sotapeli.
235. Front 2. Vastaava sotastrategiapeli itärintamalta.
236. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
238. Scorch Earth V 1.2. Uusi versio hyvästä tankkisotapelistä.
239. Civilization Cheat 2:lla modifioit Civilization-peliä.
240. Screen Saver Pack. 6 erill. näyttöä sääst. Dos-animaatiota.
241. Musiikkimoduleita (mod.).
242. S3MRip:llä nappaat demoista ja peleistä musiikkifilet.
243. 412 vitsiä vaaleatukkaisista blondeista.
244. Bio Menacessa olet mutaatioiden tuhoajapoliisi.
245. Neverlock purkaa Everlock-kirjasuojaukset.
246. Major Stryker. Hyvä Xeviousmainen avaruusräiskintäpeli.
247. Llamatron. Olet Soundblaster-tuettu taistelulaama.
248. Capture the Flag. Kaupallistasoinen lipunvaltauspeli. Tosi hyvä.
249. Qedit + 2.15 & Boxer 5.0. Mikrobitti 8/92 hyvät tekstieditorit.
250. Telemate 4.00 n:o 39:n uusi zipillä pakattu huippuversio.
251. Slics'n Slide 1.25. Päältä kuvattu tosihyvä autopeli.1–4 pelaajaa.
252. Jeff. 45 levellillistä haastavia siirtolohkareseikkailuja + editori.
253.–255. Doom on alien-tyylinen 3D-peli, joka kerää 96–98%:n peliarvosteluja. Vuoden peli! 3 x 15,90.
256. Excelsior on Ultima 4:sta muistuttava hyvätasoinen roolipeli.
257. Epic-flipperi on huippuhieno Androidinherätysflipperi.

258. Hurvana helposti opittava seikkailupeli Suomesta.
259. Sanakoe for Windows. Kirjoita ja opettele vieraskielisiä sanoja.
260.–262. File Express V 5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 15,90
263. Stellar Defense avaruustaistelu asteroidipilvessä.
264. Speed 600:lla testaat PC nopeud.mm. proses. matik. näytönohjain.
265. Hexxagon. Animoitu 1–2 henkilön strategiapeli.
266. Scrollit V 17 näyttää tekstitiedostot vaikka taaksepäin.
267. Acteonilla voit siirtää ja editoida disk. mast. ja NC:n tavoin.
268. Hyper Disk muistinhallintaohjelma 286- ja 386-koneille.
269. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
270. Vuimagella katselet Gif-kuvia. Sis myös printtausohjelman.
271. Konvertoi Adlib-musat Soundblasterille sopivaksi.
272. Mod on useim. äänikorteille soveltuva moduliensoittaja.
273. Disk Catallog syst. V 4.63 tekee disketin sisäl.selvityksen.
274. Game Winner 1.0 jäädyttää pelitilanteen Dos-peleissä.
275. Promod V 1.1 Mod. tai NST soittaja vain SB Pro äänikortille.
276. Sea 1.5 on ehkä paras musik.modul. kaappaaja pel./demoista.
277. Voc 386 Voc ja Wav-musan editoija, leik./muokkaaja.
278. Mod Toolsilla soitat moduleja ja talletat eri formaatteihin.
279. Triton Fast Trackerilla sävellät ja editoit STM/MOD. modul.
280. Character roolilautapelaajille. Luo erilaiset hahmot.
281. Chinese Checkers. Hyvä shakin sukulainen 1–6 pelaajalle.
282. Vpicillä katselet kuvia kaikissa EGA-, VGA- ja SVGA-tiloissa.
283. CBS CD Catalogilla löydät vuoteen 1988 menn. julkaist. levyt.
284. Multi CIV:illä muutat Civilization tietokonevastustajat ihmispelaajiksi
285. Card Sharks TV-kisassa 2 pelaajaa mittelee. Mukava animaatio.
286. Crusher on agentti, joka selvittää toimiston salaisuuden.
287. Crazy Shuffle muistipeli lapsille. Värik. eläin yms. kortit.
288. Life Cycles biorytmiohjelmalla tulostat biorytmisi paperille.
289. Blaque Book 5.12:lla pidät kirjaa asiak. valmiit kentät.

FISH-PD à 5,90 (Amiga) saatavana väliltä 1-830

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Copyright Avesoft

7-levyinen Avesoftin huippusyntikoilla teettämä musiikintekijän peruspaketti. Laaja yhteensopivuus ja kattavuus. Rumpusoundit käytetyimpinä erityisen painotettuja. Korkea, puhdas näytteenottotaajuus, josta 7. levyllä olevia laajoja ohjeita noudattaen on helppo editoida soittimia peli- ja demokäyttöön. Samplet ovat käyttövalmiissa IFF-muodossa.

vain **95,-**

Hyvin kiinnipysyviä 3,5"
DISKETTITARROJA
joko traktorivetoisina blancotarroina (printteriinkin) tai viivallisina irtokappaleina

100 kpl vain **29,-**

Tyylikäs sinivalkoinen
RITARI-HIIRIMATTO
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

39,-

Huipputason soittimia Amigalle:
AVE ICE-9 -SAMPLES à 15,90 välillä 1-40
Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektilevyt syrjäyttivät vanhat soundtracker soitinlevymme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään. MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA! **95,-**

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin. (Ei A1200)

Digital Recording Studio KEYSOUND HUIPPUSAMPLER

ohjelmineen vain **399,-**

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianokoskettimistoksi, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on mm. erittäin selkeä aaltomuotonäyttö, suomenkieliset ohjeet sekä yli/alimenoilmaisin, joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutetussa samplerissa on lisäksi mm. nollatason hienosäätö sekä tehokkaasti häiriöäänet poistava kolmiasteinen alipäästösuodin. 60 cm liitäntäjohto joystickporttiin säästää sinut samplerin sijoittelu- ja kytkentäongelmilta! Sisäänmeno 100–1750 mVrms/50 kO. (Ei A1200)

AMIGAN KONEKIELEN ALKEISKURSSI

vain **195,-**

Vihdoinkin suomenkielinen peruskurssi, jonka avulla pääset tehokkaasti sisään Amigan koneohjelmointiin. Erinomainen ostos aloittelevalle konekielikoodarille. Mitä parhain lahjavinkki sinulle, joka haluat antaa Amigistillesi enemmän kuin pelikoneen.

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. **KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA** Ammattilais-sarjan Ave-pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. **AVE-MENUEDITORI 2** Miksi tuhlaat disketteja? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. **SURVIVAL-DUETTO** Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. **MEMOHEX & HEXTIME (uutuus)** Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. **AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus).** Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
8. **EXTERIVM I (uutuus).** Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. **COLORIS 5** tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. **BOOTMASTER** Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. **FORMULA ACE** 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. **EASY DEMO** jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. **S.E.U.C.K. Games Vol 1** Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. **S.E.U.C.K. Games Vol 2** Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. **AMOS UTILS** Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, RawScrambler.
18. **PRO LOTTO** Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. **AMOS FRACTAL & OTHERS** Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. **AVE PROCOPIER** X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. **EAT OR DIE** Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. **VAKIOVEIKKAUS** Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. **AVE ASKMASTER** Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. **ELECTRONIC WORM** 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. **EXTERIVM II (uutuus)** Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. **AVE STRATEGY PACK. (uutuus)** Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. **LINE UP (uutuus)** Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. **ROLLING (Uutuus)** Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. **LASER MAZE. (uutuus)** Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
30. **AVE DISKETTIREKISTERI (uutuus).** Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
31. **VELORIS (uutuus)** Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
32. **VAKIO 1 x 2. (uutuus)** Usi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Tilaa yksin tai Ave 22:n kanssa.
33. **VIDEO SCROLLERILLA (uutuus)** teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. **Coodix (uutuus).** Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. **AMDI SYNTHESIZER (uutuus)** Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa. (Ei A 1200)
PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 269,-~~ NYT ENÄÄ VAIN **95,-**

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" DD korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

____

____

____

____

____

MUUTA tai jatkoa ed.

____

____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. à 39,-

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
—— **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
—— **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
—— **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
—— **kpl M8 Finnfashion Game Pack 1,** kosolti PD-pelejä
—— **kpl M9 Finnfashion Game Pack 2,** paljon PD-pelejä
—— **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
—— **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack,** monta levyllistä seikkailuja

HARDWARE + MUUT

___ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Upea Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
___ x 100 kpl 3,5" viivoitettuja irrallisia diskettitarroja **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin alehintaan **39,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Golden Image Gi-600 testivoittajahiiri Amigalle **á 239,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl Amigan autom. hiiriportinjakaja **à 139,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
___ kpl Avehitit PD-luettelodisketti Amigalle **à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400

Nimi ______________________

Osoite ______________________

____

____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit huhtikuu/94

AVESOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN



Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

Ostaako vai eikö ostaa?

Commodoren taistelu pelikoneiden tulikivenkatkuisessa maailmassa jatkuu. Kilpailu on kovempaa kuin koskaan ennen; Commodoren seitsemän miljoonan punnan mainosbudjetti on pikkukahisevaa tämän päivän kohutuimmassa ja paisuvimmassa biljoonabisneksessä.

Vaikka Amiga 1200 onkin ollut kohtuullinen menestys Englannissa, Commodore päätti siirtyä nykymuodin mukaisesti konsoliapajille. Ironista on se, että alkujaan Amiga oli itse asiassa prototyyppivaiheessa pelikonsoli. Tuolloin konsolit olivat kuitenkin Atarin legendaarisen nousun ja tuhon takia kirosana. Ilman näppäimistöä ei menestymisen mahdollisuuksia ollut.

CD32:n myötä Amiga siirtyi myös lopullisesti CD-ROM-aikaan; CDTV:hän oli lähinnä surkuhupaisa ja onneksi epäonnistunut itsemurhamanööveri.

Vaikka CD32:n TV-mainoskampanja olikin brittilehtien mukaan pateettisen köyhä, on laitetta silti myyty Commodoren mukaan kunnioitettavat 75 000 – 100 000 kappaletta. CD32:n vahvin etu on sen erinomainen hinta-laatusuhde. Suomessakin hinta on vakiintunut alle kolmen tonnin. Tuplanopeuksiset CD-ROM-asemat maksavat erikseen ostettuna (PC:lle) parisen tuhatta markkaa, joten Commodoren hintapolitiikkaa on pakko pitää asiallisena ja onnistuneena.

Laitteen tekniset ominaisuudet on helppo kuitata sanomalla sen olevan A1200 CD-asemalla ilman näppäimistöä ja levyasemaa. Lisukkeena CD32:sta löytyy PC-käännöksiä helpottava grafiikkapiiri, joka nopeuttaa ennen kaikkea vektorigrafiikan piirtoa. Ohjaimena on 11-nappinen hyvin käteen sopiva peukalo-ohjain. Tavallisen Amiga-ilotikun tai Megadrive-ohjaimen voi myös koneeseen kytkeä, kunhan peli ei vaadi useamman napin käyttöä.

Ainoa merkittävä kömmähdys on pelitilanteen tallennusmuistin pienuus (non-volatile-RAM 1K). Onneksi CD32:een voi liittää levyaseman, mikä helpottaa laajojen pelien tallennusta. Valitettavasti CD32-yhteensopivaa levyasemaa tai sopivaa levyasema-adapteria ei vielä kaupan hyllyltä löydy.

Amerikan herkkua

Yhdysvalloissa Amigalla on perinteisesti ollut erittäin hyvä maine, vaikkei myyntimenestyksestä ole koskaan voitukaan puhua. Tämä näkyy joka tapauksessa CD32:n vastaanotossa. Laite on saanut yllättävän paljon palstatilaa sikäläisissä lehdissä ja sitä pidetään syystäkin parhaana multimedialaitteena hintaluokassaan ($399). 3DO:n hintavuus ($699) ja alun löysä pelitarjonta ovat hiivuttaneet sen ympärille syntynyttä kohua.

CD32:n täytyy menestyä muuallakin kuin Englannissa, jotta laitteen tulevaisuus olisi turvattu. Harkituilla pelijulkaisuilla tähän saatettaisiin päästä.

Perinteisillä tasohyppely- ja beat'em up-markkinoilla kilpailu on tällä hetkellä kuitenkin erittäin kovaa. Amigan omat sankarit Zool ja James Bond ovat jo saatavilla kaikille mahdollisille pelikoneille eikä Body Blow'lla Streetfighter-fanaatikkoja käännytetä.

Sujuvat CD32-versiot (rooli)seikkailupeliklassikoista olisivat suht helposti toteutettavissa ja ne myös uppoaisivat alituista seikkailupelipulaa kärsiville Yhdysvaltain konsolimarkkinoille slurpsaisten. Niiden avulla CD32 saisi myös omankaltaisensa imagon. Nintendon ja Segan toimintapelivyörytystä vastaan on turha lähteä kamppailemaan.

Muutama hulppea tasohyppely ja mellevä Mortal Kombat -rutistus eivät tietenkään nousisi menestymisen esteeksi. Ville vallattomilla ei maailmaa ainakaan valloiteta.

Kierrätys kaunistaa

Tämän hetkinen pelitarjonta on helposti jaettavissa A500-pelien CD-kierrätyksiin ja muutamaan muuhun. Osa käännöksistä on järkeviä, mutta joukossa on kerrassaan käsittämättömiä löytöjä pelihistorian hämäristä. Karsein esimerkki lienee Seven Gates of Jambala, jota pelatessa tuntee palaavansa ajassa tuhottomasti taaksepäin. CD32 pystyy C64-tasoiseen grafiikkaan. Hienoa. Eipä olisi uskonut.

Jotta todella huomaisi pelaavansa uudella hienolla CD-pelikoneella, täytyy koneeseen tyrkätä Tony Crowtherin pitkällisen kypsyttelyn tulos, ensimmäiseksi todelliseksi CD-peliksi tituleerattu Liberation. Grafiikkaa projektiin on upotettu 50 Amiga-levykkeellistä, erinomaista enniomorriconemaista musiikkia puolen tunnin pläjäys ja puhettakin tuntitolkulla.

Liberation on löyhää jatkoa Captivelle. Tietty droidimalli on seonnut ja tappaa viattomia. Poliisivoimat etsivät sopivia syntipukkeja, joiden avulla robottien jäljet saadaan katoamaan. Samalla hallitukselle epämieluisaa



Pinball Fantasies



Labyrinth of Time


Sensible Soccer



ainesta eliminoidaan lukkojen taa. Trill ottaa neljä droidia esiin homehtumasta komeron kätköistä ja peli voi alkaa: syyttömät on pelastettava.

Ensimmäistä kertaa tulevaisuuden ahdistava suurkaupunkitunnelma on saatu ympättyä peliruudulle. Kaupungit ovat käsittämättömän laajoja useasta kaupunginosasta koostuvia komplekseja. Taksilla huristellaan kohteesta toiseen ja etsitään johtolankoja. Välillä mennään riehumaan "alamaailmaan" tai kiivetään "katoille" tutkailemaan tilannetta. Talojen sisältä etsitään siellä täällä lojuvia luottokortteja sun muuta roinaa. Parempia aseita ja droidinosia ostetaan niin kaupoista kuin alamaailman diilereiltä.

Mutkikas käyttöliittymä käy ajoittain rankasti hermoille, talojen sisustus on yksitoikkoista, muutamat bugit kurjistavat tunnelmaa, mutta silti Liberation on mannaa Tony Crowther -faneille ja pakkohankinta jokaiselle CD32:n omistajalle. Liberation on eittämättä puutteistaan huolimatta yksi ensimmäisistä onnistuneesti CD-formaattia hyödyntävistä peleistä.

Psygnosiksen ikuisuuksia odotettu Microcosm on luonteeltaan täysin erilainen CD-kokemus. Siinä upea taustagrafiikka ladataan suoraan CD:ltä, mikä tekee pelin tajuntaalaajentavan hyvännäköiseksi. Kuvallisen ilotulituksen päälle on kyhätty itse peli, tässä tapauksessa 3D-shoot'em up. Vaikka Microcosm onkin elämyksenä upea, on se pelinä (FM-Towns-version perusteella) tylsähkö vuoristorata-ajelu pitkin verisuonia. Se osoittaa kuitenkin CD32:n pystyvän melkomoiseen kuvan ja äänen vyörytykseen

Hopeakiekon hohto

Englannissa Amigan menestystarina jatkuu ja CD32-konekanta on siellä jo nyt riittävä takaamaan tasaisen pelijulkaisutahdin. Ensimmäinen CD32:een erikoistunut lehtikin on jo nähnyt päivänvalon, mikä on erinomaista mainosta laitteelle. Amiga 1200 -pelit CD-musiikilla ryydittetynä tulevat kuitenkin muodostamaan suurimman osan CD32:n pelitarjonnasta. Ehkäpä piratismin pelossa yhä useammin peli julkaistaan ensin juuri CD-versiona. Liberationin kaltaiset CD32-spesifit pelit tulevat olemaan istaiseksi harvinaista herkkua.

Useat videokuvan käytölle perustuvat "pelit" julkaistaan korkeitten tuotantokustannusten takia mahdollisimman monena CD-ROM-versiona. Tästä hyvä esimerkki on juuri Microcosm, joka on jo nyt saatavissa CD32:n lisäksi parille muulle pelikoneelle. Näitten pelien siirto formaatista toiseen on helppoa ja halpaa, joten vaikea uskoa ettei CD32:lla näkisi vaikkapa Digital Picturesin (mm. Night Trap, Ground Zero Texas, Double Switch) tulevia interaktiivisia kohelluksia.

Ja vaikkei pelejä tulisikaan, tulee aina sentään elokuvia. CD32 nimittäin toimii MPEG1-palikalla varustettuna myös Video-CD-stardardin mukaisena kuvalevysoittimena. Yhdelle levykkeelle sopii tosin vain 74 minuuttia informaatiota, joten koko illan elokuvat ilmestyvät poikkeuksetta kahdella CD-levyllä. Kuvan laatu on onneksi parhaimmillaan S-VHS-tasoa. Valitettavasti tuo MPEG1-palikka on melko hintava (USA $249).

Tällä hetkellä CD32 on amigistille helpoin ja edullisin tapa siirtyä CD-aikaan. Ja niin pitkään kuin Commodore lykkää A1200:n CD-ROM-aseman julkaisua, on se myös ainoa tapa. Englannissa on viritteillä adapteri, jolla A500 ja vanhat levyasemat voisi liittää CD32:een, jolloin siitä saataisiin täysiverinen A1200. Mikäli tämä pitää paikkansa, ei CD32:n hankintaa voi todellakaan pitää hassumpana ratkaisuna.

Tämä ja seuraava vuosi tulevat olemaan pelihistorian värikkäimmät. Pentiumit, PowerPC:t, Jaguarit, Iron Manit, Saturnukset, Jupiterit, Project Realityt, PS-X:t, Multisysteemit, Laseractivet – toinen toistaan tehokkaammat pelisysteemit hyökkäävät markkinoille. CD32:lla ei tule todellakaan olemaan helppoa. Silti se on Amigaan uskovan ainoa todellinen vaihtoehto kurkistaa tulevaisuuteen.

JTurunen

Peli	Firma	Vertaus/A500	Pisteet	Kommentti
Pinball Fantasies	21st Century	A500+lisää väriä	★★★★	Klassikko koneella kuin koneella, miksi vain 4 kenttää?!
Labyrinth of Time	EA	CD	★★	Korea, mutta tylsä, kts Pelit 1/94
Sleepwalker	Ocean	A500+CD-muzak	★★★	Missä ne lisävärit mukamas luuraavat??
Pirates Gold	Microprose	Nätimmät kuvat, mukava musiikki, peli sama kuin perus-Pirates	★★★★	Miksi edelleen kaikki kaupungit saman-eli sama kuin näköisiä, CD:llä olisi kyllä ollut tilaa...
7 Gates of JAmbala	Buzz	Aaargh!	★	Taistelee maailman huonoimman CD-pelin tittelistä MegaCD:n Heavy Novan kanssa.
Morph	Millenium	A500+lisää väriä + siistimpi vieritys	★★★	Kiva pikkupuzzle
Fire Force	ICE	A500	★★★	Voi olla A500-klassikko, mutta olisi tarvinnut virittelyä CD32:lle.
Dangerous Streets	Flair	–	★★	Kurja beat'em up, niin teknisesti kuin pelattavuudeltaan.
Alfred Chicken	Mindscape	A500+lisävärit+ parallaksitaustat+CD-musiikki	★★★★	Missä salasanat?
Sensible Soccer	Renegade	A500+lisää vihreän eri sävyjä	★★★★★	Hyvähän tämä on vaikkei CD:tä hyödynnetäkään.
Arabian Knights	Buzz/Krisalis	A500	★★★	Keskiverto.
Dennis	Ocean	?	★	Hohhoijaa...
John Barnes Football	Buzz/Krisalis	?	★★	Sivuvinkkelistä tihrattava rupupallopeli.
Seek&Destroy	Mindscape	A500	★★★	Köyhän miehen Desert Srike, Jungle Srike CD32:lle pliis!
Liberation	Mindscape	CD	★★★★	Pakko-ostos, toimintape lifriikki hyytyy, vie koko tallennusmuistin!
Trivial	Domark	CD	★★★	Positiivinen yllätys, Pursuit voisi olla viimeistellympi, kysymykset turhan brittimäisiä.

Tulossa:
Rebel Assault(?), Mortal Kombat, Guardian, TFX, Wing Commander, Dott(?), Cannon Fodder ...

Pelikonsoleiden seuraava sukupolvi

●● Konsolimarkkinoita ovat pitkään hallinneet japanilaiset Sega ja Nintendo. Viimeinkin on kuitenkin pieni mahdollisuus tämän hegemonian purkautumiselle, kun useammalta valmistajalta on tulossa markkinoille uudentyyppisiä konsoleita. Saimme testattavaksemme yhden ensimmäisistä: tervetuloa Panasonic REAL 3DO Multiplayer FZ-1.

3DO-ideologiassa ei ole kysymys yksittäisen valmistajan laitteesta, vaan amerikkalainen 3DO Company on suunnitellut tekniikan, jota se lisenssoi laitteiden valmistajille ja ohjelmistotaloille. Kysymyksessä on siis eräänlainen standardi, jonka mukaan kaikki 3DO-nimen alla olevat laitteet ja ohjelmat ovat keskenään yhteensopivia.

Viihdealan ammattilaisia

3DO ei ole lähtenyt soitellen sotaan, konseptin takana on nippu viihdeteollisuuden mammutteja. Idean isä on Electronic Artsin perustaja Trip Hawkins ja 3DO Companyn omistajia ovat muun muassa Matsushita, AT&T, Time Warner, MCA ja Electronic Arts. Ensimmäisenä valmiin laitteen julkisti Matsushita, mutta vielä tämän vuoden puolella Sanyo ja AT&T julkaisevat omat versionsa.

Aivan tuoreimpien tietojen mukaan myös Samsung/Goldstar on hankkinut lisenssin valmistaa laitteita ja äänikorttien valmistajana tunnettu Creative Technologies on ilmoittanut valmistavansa 3DO:sta korttiversion PC-yhteensopiville mikroille.

Ohjelmistolisenssin haltijoita on tällä hetkellä noin viisisataa, joiden joukossa on suurin osa tärkeimmistä pelitaloista.

Vakuuttavaa tekniikkaa

Laitteiston teknisestä suunnittelusta vastaavat Dave Needle ja RJ Micael ovat hankkineet kannuksensa olemalla mukana Amigan ja Atarin Lynx-pelikonsolin kehitystyössä. Tekniikka onkin hieman saman kaltaista kuin Amigassa. Vääntöä 3DO:lle antavat 32-bittinen RISC-prosessori, kaksi grafiikkaprosessoria ja matematiikkaprosessori. Käytännössä laite pystyy näyttämään 24-bittistä 16 miljoonan värin grafiikkaa 640 x 480 -tarkkuudella ja 24 kuvan sekuntivauhdilla.

Dolby Surround -stereoääniä muodostaa 16-bittinen DSP-piiri. Kaikki ohjelmat 3DO:lle julkaistaan CD-levyillä, joten laitteessa on sisäänrakennettu tuplanopeuksinen CD-ROM-asema.

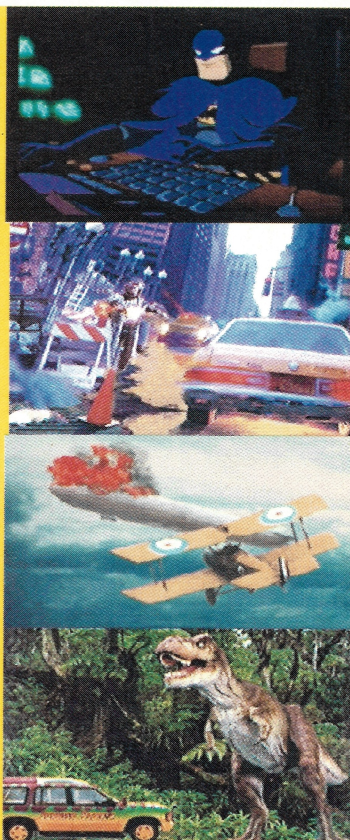
Herkuttelemaan

Speksit ja taustatiedot ovat vaikuttavia, mutta millainen tänä ihmelaite on käytännössä? Ulkonäöltään Panasonicin versio aiheesta muistuttaa enemmän videonauhuria tai CD-soitinta

Panasonic REAL 3DO Multiplayer FZ-1

Tekniikka pähkinänkuoressa

- 32-bit 12,5 Mhz RISC CPU (ARM60)
- 640 x 480 -resoluutio, 16,7 miljoonaa väriä
- Kaksi kiihdytettyä videoapuprosessoria, jotka pystyvät tuottamaan 9–16 miljoonaa pikseliä sekunnissa (36–64 Mpix/sek interpoloitu), sekä mm. tekemään teksturepinnoitukset yms. efektit
- Matematiikkaprosessori
- Tuplanopeuksinen 300 kt/s CD-ROM-asema 32 kt:n RAM bufferilla
- 32-bittinen moniajokäyttöjärjestelmä
- Väylänopeus 50 Mt/s
- 36 erillistä DMA-kanavaa
- 16-bittinen stereoääni
- 44,1 KHz äänen näyttöönottotaajuus
- Dolby Surround Sound
- 16-bittinen digitaalinen signaaliprosessori (DSP)
- 2 Mt DRAM-muistia
- 1 Mt VRAM-muistia
- 32 kt SRAM-muistia (paristovarmennettu)
- 2 laajennuspaikkaa



Pelikatsaus

Crash 'n' Burn

Laitteen mukana toimitettava räimettä ja jytinää tulvillaan oleva autopeli on mykistävä kokemus. Millään kotikoneella en ole toistaiseksi nähnyt näin yksityiskohtaisen hienoa mutta nopeaa grafiikkaa. Hyvä yhdistelmä ammuntaa ja autoilua, joka mukana olleista peleistä parhaiten näyttää 3DO:n vahvuudet.

Battlechess

PC CD-ROM -version kanssa lähes identtinen versio taistelushakista. Pienenä lisänä taistelukohtaukset zoomataan kuvaruudun kokoisiksi. Hyvä shakkipeli, joka ei tarjoa kuitenkaan mitään uutta.

Mad Dog McCree

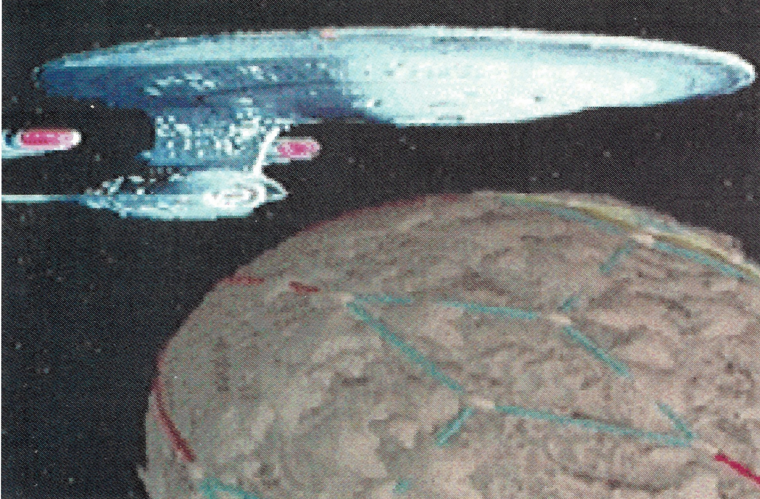
Villin lännen ammuskelua, joka eroaa PC-versiosta huimasti värikkäämmällä ja tarkemmalla grafiikalla: voisi kuvitella katsovansa lännenelokuvaa. Itse toiminta ei vaan alkuunkaan sovi 3DO:n ohjaimelle vaan vaatisi ehdottomasti valopistoolin.

Dragon's Lair

Kaikkien CD-pelien äiti kaukaa vuosien takaa. Ei käytännössä eroa lainkaan alkuperäisestä kolikkopelistä. Erinomaisen sujuvaa animaatiota ja mukavan nopeat latausajat, mutta itse pelistä joko pitää tai ei.

Night Trap

Interaktiivinen elokuva aikuiseen makuun. Kahden CD-levyn täydeltä hyvälaatuista videoanimaatiota, jossa idea on ansoja virittelemällä ja valvontakameroita operoimalla pitää lauma naikkosia hengissä heidän tutkiessaan psykopaattien täyttämää taloa.



kuin perinteistä pelikonsolia. Itse kone on siisti ja yksinkertainen: virtanappi, CD-asema sekä sen avausnappi.

Pelejä ja muita ohjelmia hallitaan 7-nappisella joypadilla, joka muistuttaa Segan ja Nintendon vastaavia. Ohjaimia koneeseen voi liittää vain yhden, mutta niitä voidaan ketjuttaa toisiinsa yhteensä kahdeksan kappaletta, joten helposti voidaan rakentaa useamman pelaajan "miniverkko". Näppäränä yksityiskohtana jokaisessa ohjaimessa on oma kuulokeliitäntänsä. Mukavasti käteen sopiva ohjain, joka ei kuitenkaan sovellu läheskään kaikentyyppisiin peleihin.

Itse laitteiston lisäksi paketissa toimitetaan kaksi CD-levyä: autopeli Crash and Burn ja tulevia ohjelmia sekä laitteen ominaisuuksia esittelevä demolevy. Ohjelmien lataaminen on pettämättömän yksinkertaista. Virta päälle, CD-levy sisään ja hetken odottelun jälkeen ollaan valmiita itse asiaan.

Saimme laitteen mukana kokeiltavaksi läjän ensimmäisiä julkaistuja 3DO-pelejä. Vaikutelmaksi jäi se, että kaikissa peleissä grafiikka on kotikoneissa ennennäkemättömän sulavaa ja kaunista ja äänissäkin vain kalleimmat PC-koneiden äänikortit pääsevät edes lähelle vastaavaa. Suurin osa peleistä oli kuitenkin nopeasti alkuperäisistä tietokone- tai kolikkopeleistä käännettyjä, ilman mitään kovin ihmeellisiä parannuksia. Aivan uunituoreet jenkeissä julkaistut 3DO-pelit ovat kuitenkin niitä kokeilleiden mukaan jo huomattavasti paremmin laitteen ominaisuuksien tasolla.

Monipuolisia lisälaitteita ja ohjelmia

Ilmiselvästi 3DO:ta ei ole tarkoitettu pelkästään pelikoneeksi, vaan pikemminkin monipuoliseksi kodin viihdekeskukseksi. Laite nimittäin osaa jo valmiiksi soittaa tavallisia CD-levyjä sekä näyttää PhotoCD-kuvalevyjä. Lisäksi tulevan MPEG-1-lisäpalikan kanssa laite on Video-CD-yhteensopiva, eli näyttää CD-levyllä julkaistavia elokuvia ja tallennettua videokuvaa.

Muukin tuleva lisälaite- ja ohjelmatarjonta heijastaa pyrkimystä monipuolisuuteen. Tulossa on muun muassa hiiri, näppäimistö, modeemi, analoginen peliohjain ja valopistooli. Tulevat ohjelmat näyttävät koostuvan peleistä, opetusohjelmista, elokuvista sekä erilaisista tietosanakirjojen kaltaisista hakuteoksista.

Esimakua tulevasta

3DO:n tulevaisuus vaikuttaa vähintäänkin mielenkiintoiselta. Pelkäksi pelikoneeksi se on julmetun kallis ja kilpailu muutenkin tulee kovenemaan kun Atari, Sega, Nintendo, Sony, Commodore, Philips ja monet muut joko ovat hiljattain julkaisseet tai julkaisevat pian omat seuraavan sukupolven pelikoneensa.

Toisaalta 3DO:n takana on niin suuri joukko viihdeteollisuuden vaikuttajia ja idea sinänsä on niin hyvä, että on vaikea kuvitella hankkeen epäonnistuvankaan. Luulisi, että löytyy paljon koteja, joissa ei ole tarvetta tietokoneelle eikä aivoton pelikonsolikaan houkuttele, mutta kuitenkin olisi mielenkiintoa monipuolisiin peleihin ja muihin viihdeohjelmiin. Markkinarako voi olla yllättävän suuri. Jos ei muuta, niin 3DO on ainakin upea viihteellinen vaihtoehto pelikonsoleiden ja tietokoneiden välimaastossa.

Kaj Laaksonen

PelikatsausPelikatsaus

Stellar 7 – Draxxon's Revenge

Tästä on tehty käännös lähes joka formaatille. 3DO-versioon on lisätty mahdottoman upea intro ja itse peliin hieman tavallista siistimpiä efektejä ja musiikkia. Vanhanaikainen ja yksinkertainen kolmiulotteinen tankkipeli.

Ohjelmien julkaisuaikataulu

Saatavilla:
20th Century Video Almanac
Battle Chess
Crash and Burn
Dragon's Lair
Escape From Monster Manor
Fatty Bear's Birthday Surprise
Fatty Bear's Fun Pack
It's A Bird's Life
Lemmings
Mad Dog McGee
Night Trap
Oceans Below
Putt Putt's Funpack
San Diego Zoo: The Animals
Stellar 7: Draxxon's Revenge
Total Eclipse
John Madden Football 3DO

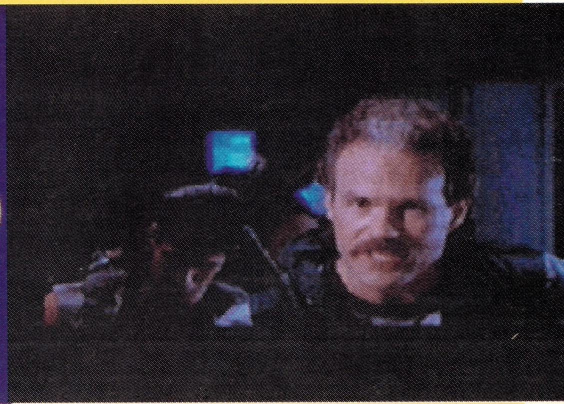
Maaliskuussa
Out Of This World
Super Wing Commander
Twisted

Huhtikuussa
The Horde
Star Control 2

Kesällä
Gridders
Orion Off-Road
Star Trek: TNG







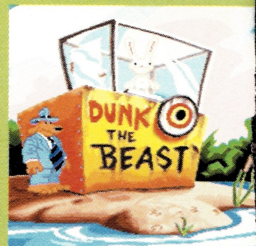
Ratkaise Osa 1



Sam & Max Hit the Road

●● Dekkarit Sam ja Max ovat aina valmiita keikkaan, eikä puhelinsoitto kiireisenä iltapäivänä tee poikkeusta. Lyhyen käskynjaon jälkeen kumppanukset suunnistavat etsimään kadonnutta Isojalkaa ja tämän seuralaista, eikä Pohjois-Amerikan mantere ole koskaan enää entisensä.

Hyvät, Pahat ja Oudot



Maxin peuhatessa ympäri pölyistä toimistoa tunnet tutun kihelmöinnin vatsanpohjassasi. Et halua aikailla turhia, ja nopeasti kahmit taskuusi seinässä ammottavaan rotankoloon pahanpäivän varalle tallettamasi valuutan. Käväiset vielä noutamassa komerostasi mustan hehkulampun, minkä jälkeen tassuttelet ulos uuteen jännittävään tehtävään. Portaikossa matkasi kuitenkin pysähtyy naapurisi mesomiseen, minkä Max hykerrellen päättää hivuttamalla portaikkoon juuttuneen vieraan irti.

Kadulle laskeuduttuasi isket tarinaa paikalla istuskelevan kissapedon kanssa, joka paljastuukin etsimäksesi viestintuojaksi. Maxin hieman autettua kissan ruoansulatusta saat ohjeet, jotka luettuasi kaahaat lähimmälle Snuckey's grillille.

Noustessasi autosta huomaat kadulle jätetyn pahvimukin, minkä keräät taskuihisi ennen baariin lampsimista. Sisällä ilahdut nähdessäsi hyllyjen täydeltä roinaa. Kaiva mukaasi laatikollinen pekonimakeisia ja autonupotuspeli. Pian Max alkaa häiritä heräteostoksiasi valittamalla vessahätäänsä. Maksettuasi ostoksesi kysäise baarimikolta mahdollisuutta käyttää käymälää, ja pian Max juoksee ulos vessanavain tassussaan. Nopeasti seuraa toveriasi ja pyydä tältä avaimenperä paluumatkalla helpotushuoneesta. Kaasuttele karnevaaleille aloittamaan tutkimuksesi.

High Voltage

Jouduttuasi melkein kantritähtipulliaisen jyräämäksi yrität soluttautua syvemmälle hattaranhajuisten karnevaaliteltojen mereen, mutta oviaukolla seisoskeleva tulennielijä heittäytyy hankalaksi. Vilauta määräyksiäsi, ja pian oletkin jo sisällä keskustelemassa työnantajiesi kanssa.

Saatuasi ilmaislipun kaavi lattialta isojalka-Bronolta pudonnut karvatuppo ja teltan oviaukolla lasipurkissa lojuva Jesse Jamesin käsi. Ilmaista huvipuistokierrosta ei kannata jättää käyttämättä, joten pingo ulos, missä syöksy pelaamaan vanhaa suosikkiasi: rottapeliä. Saat helposti vaadittavat pisteet ja kone sylkee esille halvan näköisen palkintotaskulampun. Poimittuasi voittosi täydennä sitä pikaisesti taskustasi löytyvällä hehkulampulla, minkä jälkeen ota rottapelin takaa löytyvä suurennuslasi.

Syöksyt heittämään huulta läheisen Cone of Tragedy -kiduttimen valvojan kanssa. Pyydettyäsi kokeilukierrosta joudut elämäsi höykytykseen, jonka jälkeen tunnet olosi oudon tyhjäksi. Nopea vilkaisu taskuihisi vahvistaa tyhjän totuuden, etkä voi kuin pyytää apua koneen valvojalta, jolta saatkin lippusen kadonneiden tavaroiden telttaan.

Päättäväisesti suunnistat noutamaan omaisuuttasi takaisin, ja lappua vastaan saatkin kamasi ja hieman ekstraakin takaisin. Vilkaisu uuteen magneettiisi paljastaa sen tulleen keskilännen Kalamaailmasta, mutta päätät siirtyä ajelemaan Rakkausjunaa.

Vaunun lähdettyä liikkeelle saavut synkkään tunneliin, jota päätät valaista taskulampullasi. Vähän aikaa edettyäsi huomaat seinässä valokaaria heittelevän sulakeboksin, jonka oitis särjet Maxin kestävän kallon kalautuksella. Tunnet vaunun seisahtuvan allasi ja loikkaat kumppanisi kanssa lähimpään syvennykseen. Siirtyessäsi tutkimaan lähemmin kuvaelman oikeanpuoleisinta nukkea tulet vetäisseeksi sitä parrasta ja avanneeksi salaoven, minkä läpi raahaudut synkkään tuntemattomaan.



Kahvilassa istuskelee paikallinen Uri Geller, jolta saat tarpeellisen työkalun.


Helikopterilento päättyy lankakerälle, josta nappaat pätkän lankaa mukaasi.

Matkalla kohti kerää!



Astuessasi jälleen valoon huomaat sohvalla rötköttävän Myyrän, jota kannattaa puhutella. Lahjoitettuasi hepulle tämän haluamat pekonimakeiset saat häneltä kätevän yleisavaimen ja sydäntäsärkevän rakkaustarinan. Poistuessasi nitkautat takaseinällä kiikkuvat kytkimet toiseen asentoon. Avain käy Trixien trailerin oveen ja pukuasi silotellen astut sisälle vaatimattomaan asunnontapaiseen. Löydät laatikosta leningin ja kaapista floridalaisen golfkortin, jotka sullot kainaloihisi juostessasi autolle suunnistaaksesi jälleen tiegrillille.

Kalagolfia

Uusi keskustelu baarimikon kanssa paljastaa miehen armoitetuksi purkinavaajaksi, eikä lasipurnukallasi ole paljon mahdollisuuksia. Vapaa Jesse Jamesin käsi repussasi käväiset Kalamaailmassa noutamassa ämpärillisen kaloja, joiden kanssa sliippaile edelleen Floridaan Gator golfia pelailemaan.

Kompuroit vastaanottotiskille, minkä vieressä lojuvasta roskiksesta pelastat mukaasi golfpallopihdit. Keskustelu paikan omistajan kanssa ei tunnu erityisen hedelmälliseltä, joten loikit kumppanisi vanavedessä alas lahdelmaan itse pelin pariin. Tupsahdat itsesäälin seassa kylpevän Conroy Bumpuksen tielle, ja pian Max löytääkin itsensä lahden keskellä seisovasta pelehäkistä.

Pelastaaksesi Maxin vaihdat pallot kaloihin ja alat pelata. Pitkähkön golffailun jälkeen onnistut vihdoin houkuttelemaan kaikki alligaatorit suoraan linjaan itsesi ja Maxin välillä, josta tyytyväisenä dumppaat mailasi ja loikit toverisi luo. Saarella pakotat Maxia pidättelevän oven auki, ja Max ojentaa kiitollisena toisen tupun Isojalan karvoja sinulle.

Aikoessasi lähteä huomaat mesomisesi raottaneen häkin jalustaan piilotetun komeron oven. Hyllyltä paljastat tyhjän lumikoristeen, minkä sullot taskuihisi ennen maailman suurimmalle lankakerälle siirtymistäsi.

Rumbailet maantasossa sijaitsevaan museoon. Äkillisen mielijohteen ajamana yhdistät Jessen käden golfpallopihteihisi ja viimeistelet työsi iskemällä magneetin sojottavaan kätöseen. Hieman lauhduttuasi huomiosi kiinnittyy puoleensavetävään lankakerän kylkeen, johon toiveikkaana upotat kaukomagneetin. Palkkiosi saapuu sormuksen muodossa, jonka kaavit mukaasi ja tanssahtelet kerän huipulla kököttävään kahvilaan.

Kuulet läheisestä pöydästä outoa kolinaa. Metelin lähteeksi paljastuu vain taitojaan harjoitteleva telekineetikko, jolta saat muun huulenheiton sivussa vongattua ilmaisen työnäytteen vääntyneen jakoavaimen muodossa. Kaasujalkasi vie sinut nyt jälleen Kalamaailmaan.

Tappajataimen

Kalanhajun iskiessä vastaasi olet vähällä kääntää DeSotosi kokan kohti kotia, mutta velvollisuudentuntosi vie voiton mukavuudenhalustasi ja rivakasti koikkelehdit järven rantaan. Kalamies osoittautuu yhtä tyhmäksi kuin Floridan kollegansa. Viiksiisi hykerrellen löystytät veden yllä killuvan kalajäljennöksen jalustaa jakarilla, minkä jälkeen varovasti hivuttaudut sen pimeään vatsaonteloon. Harmiksesi painosi ei riitä tekeleen liikuttamiseen ja käsket Maxia liittymään seuraasi, minkä vaikutuksesta mainoskala vihdoin joutuu veden varaan.

Lyhyehkön, mutta sitäkin kiihkeämmän onkitaistelun jälkeen huomaat kiikkuvasi helikopterista matkalla kohti Lankakerän ravintolakeittiötä.

Laskeuduttuasi seuraat kalansuusta epäuskoisen kokin ilmeitä, kun hän poistuu keittiöönsä noutamaan järeämpää teräasetta. Kömmit ulos kuljettimestasi ja Maxin vantteralla avustuksella napautat palan lähellä roikkuvasta köydenpäästä, jonka jälkeen poistut pikaisesti paikalle palaavan kokin saattelemana. Alhaalla huomaat kuitenkin olevasi ehjä ja yhtä köydenpätkää rikkaampi, ja suunnistat Washingtoniin Mystery Vortexille.

Auton pysähdyttyä joudut hetken taistelemaan pahoinvointia vastaan, minkä jälkeen varovaisesti toikkaroihdit paikan kalliosisäänkäynnistä. Sisällä ei mikään tunnu olevan kohdallaan ja matka peilin läpikin tuntuu onnistuvan. Toisella puolella jököttää kolme magneettia, joita päälle kytkemällä saat aikaan erilaisen huonevalaistuksen. Takaisin normaalimmalla puolella peiliä on erivärisiä ovia, joista kustakin pystyt kulkemaan, kun magneetin väri on sama kuin oven väri. Hetken aikaa sekoiltuasi törmäät vihdoin etsimääsi myyräguruun, Shuv-Oohliin, jolta kuulet arvioinnin Frog Rock -nimisen paikan sijainnista, mikä kannattaa kirjata muistiin.

Muun lässytyksen lomassa saat kuulla, että guru kaipaa sormustaan, joten ystävällisesti lahjoitat sen hänelle. Pappa luovuttaa huostaasi hyviä neuvoja ja pussillisen taikahiekkaa, ja loikit ulos ovesta Vortexin toimistoon. Kaiken käännyttyä väärinpäin joudut jälleen pidättelemään vatsasi sisältöä, minkä sivussa kahmit pohjattomiin taskuihisi tähän asti kolmannen löytämäsi karvatupon. Suunnista jälleen Lankakerän kieppuvaan kahvilaan.

Tapio Salminen

Mikään ei ole kohdallaan, peilistäkin pääsee sisälle.

Trixien trailerista löytyy leninki ja golfkortti.

Kaukomagneetilla saa sormuksen.

Kiikari pitäisi korjata.

Köysirata vie ravintolaan.

Ratkaise Osa 1

Simon the Sorcerer



Noidan oppipoika

●● Nyt kun Simon The Sorcerer on ilmestynyt jo sekä PC:lle että Amigoille, on aika julkaista sen ratkaisu. Tapamme mukaan ratkaisu tulee kahdessa osassa, joista nyt ensimmäisessä osassa löydämme muun muassa milrithiä ja saamme kartalle monta käytävää paikkaa.

Ota magneetti jääkaapin ovesta ja sakset laatikosta. Kävele ulos ja pihalta mene oikealle. Saavut sepän pajalle. Laita köysi ja kellonkieli hattuusi ja jatka matkaasi pubin pihalle. Astu sisään ja leikkaa sammuneelta kääpiöltä parta pois sekä ota tulitikkuaski hedelmäautomaatin päältä. Mene pihalta vasemmalle, ylös vasemmalle ja taas vasemmalle. Sujauta tikkaat hattuusi ja mene talon sisään. Ota pöydältä pullo ja ylhäältä tyhjä näytepurkki.

Mene samaa reittiä takaisin, kunnes saavut kaupalle. Jatka vasemmalle, metsään. Kävele kaksi ruutua oikealle ja auta barbaarilta tikku pois jalasta, jolloin saat häneltä pillin. Jatka matkaasi puussa olevalle pöllölle ja nappaa sen pudottama sulka. Lähde vasemmalle.

Risteyksestä jatka noidan mökille (alas, oikealle, alas ja vasemmalle). Veivaa ämpäri kaivosta ylös ja ota se. Mene taas kolme ruutua oikealle puumatojen luokse ja juttele niille. Jatka oikealle, kunnes saavut peikkosillalle. Puhu peikolle niin kauan, että se ottaa pillisi. Hienon animaation jälkeen ota hänen mielenosoituskylttinsä mukaan jatkaessasi matkaa oikealle.

Risteyksessä valitse ylempi reitti ja jatka sitä kunnes saavut puuhun nojaavan miehen luo. Puhu hänelle ja ehdota papujen kastelemista. Kävele pois ruudusta, ja palaa heti takaisin ottamaan pavut maasta. Mene taas oikealle ja alas oikealle. Käytä kellonkieltä kelloon ja kilistä kelloa. Kiipeä pudonnutta hiuslettiä pitkin ylös torniin kauniin neidon luo. Sait sian.

Kääpiöitten kaivos

Klikkaa itsesi kylään ja sieltä ylös ja kaksi ruutua vasemmalle. Päästä sika syömään talon suklaatryffeliovea. Astu sen perässä sisälle ja ota savulaatikko ja hattu. Talon ulkopuolella käytä savulaatikkoa mehiläispesään ja ota mehiläisvahaa pesän yläosasta. Kävele pubiin ja tilaa baarimikolta juotava. Hänen etsiessään aineksia tuki toinen oluttynnyreistä mehiläisvahalla, jolloin hän vie sen ulos. Saat häneltä lipun, joka oikeuttaa ilmaiseen olueeseen. Mene ulos ja ota ulkona odottava oluttynnyri mukaasi.

Klikkaa itsesi pöllöpuulle ja suuntaa oikealle. Risteyksestä mene ylös oikealle ja puhu von Jonekselle. Juttelutuokion jälkeen mene oikealle ja siitä ylös vasemmalle. Ota maassa oleva lappu ja katso sitä tarkemmin. Löysit kauppalistan. Palaa takaisin oikealle ja ota kääpiökaivoksen edestä kivi. Katso kiveä ja näet tunnussanan kaivokseen. Pue siis parta päällesi ja astu luolaan. Kerro vartijalle tunnussana (beer) niin pääset sisään.

Lahjo vasemmalla seisova kääpiövartija oluttynnyrillä ja seuraa häntä alas. Alhaalla kutita pöllönsulalla nukkuvaa kääpiötä ja hän kääntää kylkeään. Nyt saat hänen selkänsä alla olleen avaimen, jonka jälkeen palaa takaisin ylös ja mene toisia portaita alas. Ota koukku vasemmanpuoleisen soihdun vierestä, avaa kultainen ovi avaimella ja astu sisään. Tarjoa sisällä olevalle kääpiölle lappua, joka oikeuttaa ilmaiseen olueeseen. Vastalahjaksi saat häneltä yhden jalokiven.

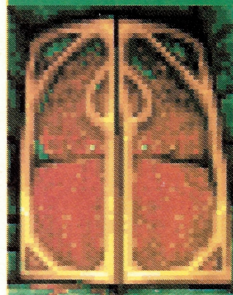
Suo siellä, soppa täällä

Klikkaa itsesi kylään ja mene ylöspäin. Kaupittele jalokivesi arabimiehelle 20 kultarahalla. Nyt palaa ruutu taaksepäin ja astu kaupan sisään. Osta vasara ja White Spirit -juomaa.

Klikkaa itsesi metsän keskelle ja kävele ylös oikealle. Jatka oikealle, kunnes saavut ruutuun, jossa on ovi. Avaa ovi ja mene sisään. Puhu oliolle ja suostu syömään hänen suokeittoaan. Ota vielä toinen lautasellinen, mutta kippaa liemi mukanasi olleeseen näytepurkkiin. Ota vielä kerran lisää. Olio lähtee hakemaan lisää aineksia keitokseensa, jolla välin sinä siirrät maassa olevaa laatikkoa. Avaa laatikon alla ollut luukku ja kiipeä alas ja kulje eteenpäin. Pitkälle et pässytkään, sillä yksi lauta sillalla on irti. Naulaa se vasaralla kiinni ja kävele sen yli eteenpäin. Käy ottamassa pääkallon päällä olevaa sammakonluu-kasvia ja palaa ulos.

Kävele oikealle niin pitkälle, että saavut nukkuvan jättiläisen luo. Tässä uusi etappi kartallesi.

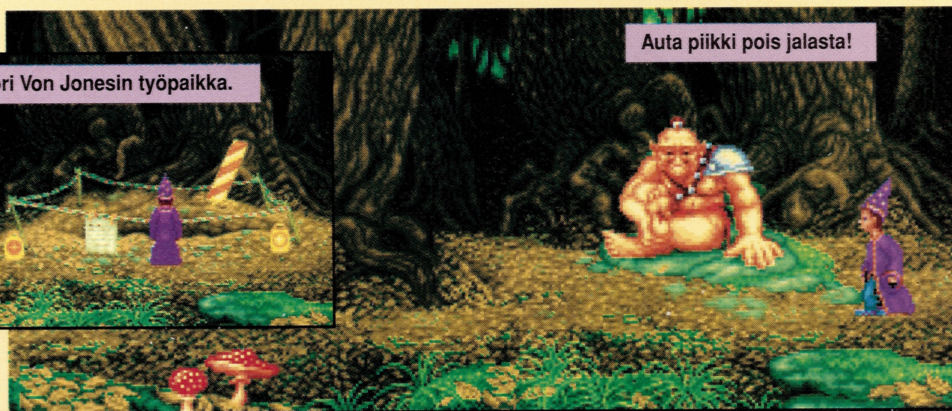
Klikkaa itsesi risteykseen, josta mene ylös oikealle. Kiipeä




Kauppias ostaa ja myy kräasää.


Kapakasta saa huijaamalla oluttynnyrin.


Tohtori Von Jonesin työpaikka.


Auta piikki pois jalasta!


Kutita sammunutta ja saat avaimen.


Kanto osaa puhua!


Tuottoisa kalapaikka.


Täältä löytyy mithriliä.


Jättiläinen ei herää millään.

ruudun alareunassa olevaa köynnöstä pitkin alas ja puhu Klonkulle. Tarjoa hänelle näytepurkissasi olevaa suokeittoa, jolloin hän jättää onkimisen sinulle. Tuokion jälkeen olet onkinut jo aika kasan rojua ja lopulta saat siiman päähän myös Sormuksen.

Klikkaa itsesi kylään ja mene paikkaan, josta lähdit pelaamaan. Kierrä talon takapihalle, jossa kylve pavut kompostiin. Ota kasvanut vesimelooni mukaasi ja klikkaa itsesi peikkosillalle. Mene ylös vasemmalle ja juttelun jälkeen potkaise vesimelooni soittajan torveen. Saat soittimen itsellesi "korjattavaksi".

Jaakko kulta, herää jo!

Klikkaa itsesi taas nukkuvan jättiläisen luo ja herätä jättiläinen puhaltamalla juuri saamaasi soitinta. Jättiläinen kaataa puun unissaan, jota pitkin pääset kävelemään toiselle puolelle rotkoa. Jatka oikealle, kunnes törmäät lohikäärmeeseen. Kärvennyksen jälkeen mene uudelleen lohikäärmeluolaan ja tällä kertaa anna lohikäärmeelle flunssalääkettä. Ota luolasta vaahtosammutin ja heitä koukku luola-aukon ulkopuolella olevaan kiveen. Kiipeä ylös ja yhdistä magneetti ja köysi. Ongi näin syntyneellä yhdistelmällä aukosta rahaa, kunnes sinulla on 40 kultarahaa.

Palaa alas, kävele ylös oikealle ja ota maasta kivi, jossa on jonkin näköinen fossiili. Jatka oikealle, ja saavuttuasi puun luokse, jolla on punainen merkki kyljessään, puhu sille. Lupaa puhdistaa punainen tahra sen kyljestä. Käytä apunasi kaupasta ostamaasi White Spirit -pulloa, jolla tahra lähtee. Puhu taas puulle ja saat selville ensimmäiset taikasanasi.

Nyt klikkaa itsesi keskelle metsää ja kulje siitä oikealle, kunnes saavut puunhakkaajan luo. Juttele hänelle niin kauan, että hän antaa sinulle metallinpaljastimensa. Klikkaa itsesi nukkuvan jättiläisen luo ja kulje siitä yksi ruutu vasemmalle. Käytä metallinpaljastinta ja löydät milrith-metalliesiintymän.

Sampo Suvitie





Suuntana Starcon

●● Roger Wilco on saanut komennettavakseen roskienkeräysaluksen ja johtaakin sitä varsin ansiokkaasti. Viimeksi otimme mittaa Klorox II:sen mutanteista, nyt jatkamme matkaa.

Mayday Mayday

Saat hätäkutsun USS Goliathilta. Viesti tuli Thrakus-planeetalta päin, joten sinäkin otat suunnan sinne. Ennen kuin siirryt pinnalle, pistä maski päähän. Alhaalla näet pelastussukkulan. Mene tutkimaan sitä lähemmin. Ota sisältä takki ja paina punaista nappia. Lähde sitten tutkimaan planeettaa lähemmin.

Yhtäkkiä kimppuusi hyökätään. Hyökkääjä onkin suurlähettiläs, joka huomaa virheensä liian myöhään. Samalla mutantit hyökkäävät kimppuunne. Auta suurlähettiläs ylös ojentamalla hänelle takki. Kutsu lähettimellä Eurekaa ja odota kunnes suurlähettiläs ojentaa sinulle liaanin ja pääset kiipeämään pois. Eureka pelastaa teidät viime hetkellä.

Laivalla ota cryokammio esille ja pistä suurlähettiläs siihen. Pistä suurlähettiläs 10 sekunnin pikajäädytyksellä jäihin odottamaan parannuskeinoa.

Ota oma paikkasi ohjaamosta. Juuri silloin Goliath hyökkää. Käske nostaa suojat ja suorittaa vetäytyminen. Droolen kysyessä tarkempia ohjeita valitse kuolemaa halveksuen riskialtis syöksy keskelle asteroidikenttää. Riski kannattaa ja Quirk joutuu tyytymään pelkkään vinoiluun linjoilla.

Korjaustöiden yhteydessä Cliffy kuitenkin irtaantuu leijumaan avuttoman avaruuteen ja sinun täytyy lähteä hakemaan häntä pois. Mene alas ja ota pelastusalus. Tutkassa punainen merkki tarkoittaa Cliffyä. Siirry lähelle Cliffyä niin, että ojennetun robottikäden kynnet ovat Cliffyn mahan kohdalla. Koneen ilmoittaessa kohteen olevan kohdalla napsauta kynnet kiinni. Sitten vain palaat takaisin Eurekalle.



Beatrice on riippuvainen Rogerista.

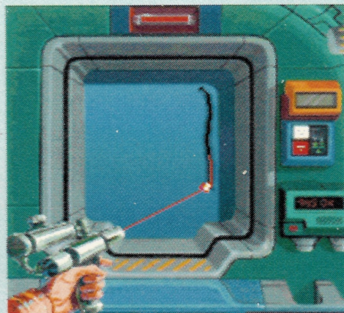
Härkäsestä kärpänen

Palaa ohjaamoon. Voit ottaa suunnan kohti Klorox II:selta saamaasi "osoitetta" (41666). Perille saavuttuasi siirry sisälle keskukseen. Siirrossa tapahtuu pieni virhe: laitteeseen eksyneen kärpäsen ja Wilcon molekyylit menevät sekaisin synnyttäen ihmipäisen kärpäsen ja kärpäspäisen ihmisen (klassinen kikka Kärpänen-elokuvasta).

Sinulla on nyt siis kärpäsen ruumis. Lennä vasemmalle ja "suoraan" sisään naamioituun rakennukseen kortinlukijan läpi. Sisällä tutki tietokonetta. Lue kaikki tekstit mitä irti saat ja katso lopuksi systems-hakemiston kolmoskohdasta turvakamerat. Lennä ulos, mutta matkalla merkitse ylös minkä säteiden katkaiseminen vaikuttaa kortinlukijaan ja minkä ei. Lennä oikealle ja pörrää lammen yläpuolella houkutellaksesi sammakkoa. Kun sammakko hyppää, väistä oikealle. Yritä saada sammakko hyppäämään lähettimen päälle niin, että se kytkeytyy päälle. Onnistuttuasi puhu Flolle, joka välittää viestisi Cliffylle. Nyt voit mennä Cliffyn luokse. Näytä hä-

nelle missä muu kroppasi on ja Cliffy korjaa sinut kuntoon.

Seuraa Cliffyä ylös. WD40 palauttaa lähettimesi ja siirtyy jo edeltä Eurekaan. Päästäksesi sisään rakennukseen sinun pitää käyttää korttiasi. Se ei kuitenkaan kelpaa sellaisenaan, vaan sinun pitää pihdeilläsi tehdä siihen oikeisiin paikkoihin reikiä. Rei'itä ne kohdat kortista, joista säde ei reagoinut tutkiessasi kärpäsenä mekanismia. Oikein rei'itetty



kortti kelpaa laitteelle ja ovi aukeaa. Käy hakemassa sisältä luukusta pullot ja lähde pois. Cliffy ottaa pullot ja voitte siirtyä Eurekaan.

Laivalla Spike todistaa älykkyytensä. Tulkitse hänen viestinsä alimman vaihtoehdon mukaan. Sulata suurlähettiläs 10 sekunnissa ja nosta hänet siirtäjälaitteelle. Cliffy tekee kikkansa ja suurlähettiläs on pelastettu!

Piskuinen Eureka, mahtava Goliath

Palaa komentosillalle. Suurin ongelmistasi on vielä ratkaisematta: Goliath on matkalla Starconiin päin vakaana aikeenaan mutantoida se. WD40 kertoo Goliathin tämänhetkisen sijainnin olevan lähellä Gingivitistä. Lähesty Gingivistä valonnopeudella ja vähän ennen pudota vauhti normaaliksi. Anna Cliffylle komento verhoilla Eureka. Näin pääset Goliathin lähituntumaan heidän sitä tietämättä.

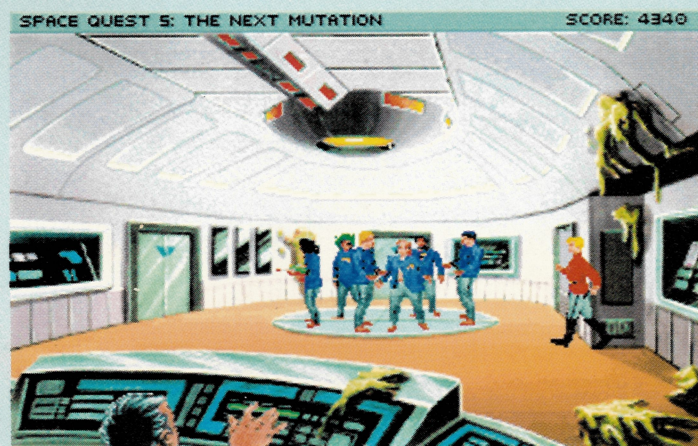
Cliffyllä on jotain näytettävää, joten mene katsomaan. Cliffyn annettua raporttinsa Goliathista etsi hologrammista kohta, jossa on vähiten mutantteja ja paina se mieleesi. Mene sitten alas ja ota pikkualus. Sinun pitää valita



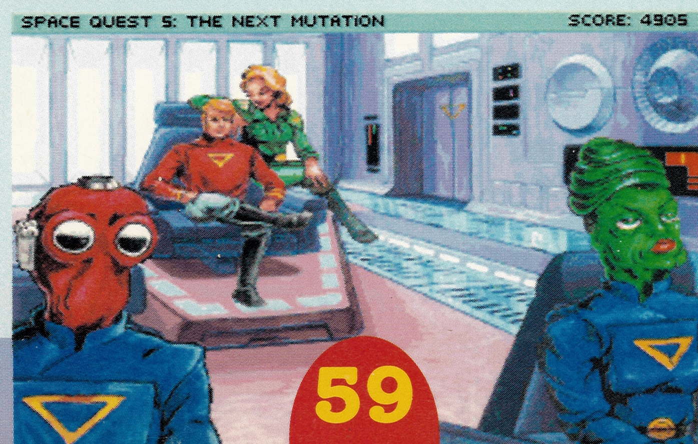
Where in the space is Cliffy SanDiego?



Kielitaidolla vyökokeesta läpi.



Ihmesädepelastus, nyt!



oikea kohta kiinnittyä aluksellasi (muistathan hologrammin?). Avaa ovi ja leikkaa aukko Goliathin kylkeen.

Nyt olet sisällä aluksessa. Käy asentamassa suurlähettilään varastama osa paikoilleen ja odota kunnes vartija on mennyt. Hiivi sitten käytävään. Pudottaudu nopsasti ritilän alle. Olet nyt 8. kerroksessa. Sinun pitäisi löytää komentosilta, joka on toisessa kerroksessa. Etsi hissikuilu ja nouse kuudenteen kerrokseen. Etsi toinen hissikuilu, josta pääset neljänteen kerrokseen. Neljännestä kerroksesta etsi toinen hissikuilu ja nouse toiseen kerrokseen. Toisessa kerroksessa etsi nappi ja paina sitä. Nappi kytkee suojat pois, mutta sinut huomataan ja vetäistään mutanttien kansoittamalle komentosillalle. Juuri oikealla hetkellä WD40 tulee pelastamaan sinut. Kiirehditte siirtäjähuoneeseen, missä Cliffy on järjestänyt ansan mutanteille. Odota kunnes mutantit ovat tulleet sisälle ja ovet ovat sulkeutuneet ja anna Cliffylle merkki. Mutanttimössö siirtyy avaruuteen ja vaara on ohi... vai onko?

Siirry Eurekalle. Ryntää komentosillalle. Käännä mössön huomio Eurekaan ampumalla sitä. Kun mössö tulee kohti aktivoi RRS ja Eureka imee mössön itseensä. Anna miehistölle ohjeet hylätä Eureka ja aktivoi itsetuhojärjestelmä. Mene siirtäjähuoneeseen ja vapauta suurlähettiläs cryo-kammiosta. Ota Spike mukaasi ja siirry Goliathiin. Ei onnistu! Pistä Spike vielä säilöön ja mene käytävässä olevasta luukusta sisään ja vaihda keskellä takana oleva sulake. Nopeasti käytävään ja heittäydy siirtäjähuoneeseen. Ota Spike ja siirry Goliathiin turvaan. Loppu sujuukin itsestään. Mössö tuhoutuu Eurekan mukana ja Starcon on pelastettu. On aika katsoa loppuanimaatiot. Suuntana Space Quest 6, valonnopeus ja energize!

Mikko Kinnunen



GRAVISKUUKAUSI

GRAVIS GAMEPAD	PC tai Amiga	220,-
GRAVIS JOYSTICK	PC 299,-	Amiga 250,-
GRAVIS PRO	PC 360,-	
GRAVIS ULTRASOUND megan muistilla		1400,-
- muistilaajennus 256 k →1M		300,-
GRAVIS MIDIADAPTER		395,-

SOUND BLASTER 2.0 Deluxe 595,-

tai vapaavalintaisen PC-diskettipelin kanssa (tämän lehden listastamme) 895,-

SOUND BLASTER Pro Deluxe 995,-

ÄÄNIKORTIN KAVERIKSI:
UNITONE KAIUTTIMET
- MikroBitin testimenestys! 195,-

HUIPPUHINTAAN

DYNALINK 2400H modeemi 429,-

ACEEX 9624 faxmodeemi 585,-

DISKETTEJÄ!

100 kpl 3.5" HD + säilytyslaatikko + hiirimatto 395,-

sama satsi DD-disketeillä 350,-

MICROSOFT ENCARTA '94 CDROM 995,-

AMIGAN TARVIKKEITA	
Lisämuisti 512 K	250,-
Hiiret - Quickshot	170,-
- Swifty	179,-
- Comtec	170,-
- Logitech	265,-
MIDI	195,-
Stereodigitoija	480,-

HP-mustesuihkut	
HP 310	1950,-
HP 500 C	2695,-
HP 550 C	3450,-

...ja mustepatruunat edullisesti

HUOLTO PELAA.

Vantaan liikkeemme
- korjaa PC:t ja Amigat
- tekee päivitykset ja asennukset

Huollon neuvontapalvelu
arkisin klo 10–18
puh. 0700-946 46,
vain 2,85/min. + ppm
Usein ongelmat ratkeavat jo puhelimitse.

Amiga

Alien 3	220,-
Alien Breed II	229,-
American Gladiators	200,-
AMOS Pro Compiler	295,-
AMOS Professional	495,-
Bart Vs. the World	185,-
Body Blows Galactic	229,-
Campaign II	260,-
Cannon Fodder	240,-
Championship Manager '93	240,-
Chaos Engine	240,-
Civilization	280,-
Combat Air Patrol	240,-
Dennis	220,-
Dogfight	280,-
Dune II	250,-
F1	179,-
F-117A Nighthawk	260,-
Frontier	240,-
Genesia	260,-
Goal	230,-
Hired Guns	249,-
Innocent	295,-
Kingmaker	280,-
King's Table	250,-
Lotus Trilogy	250,-
Maniac Mansion	129,-
Mortal Kombat	220,-
Overdrive	195,-
Patrician	280,-
Premier Manager 2	220,-
Prime Mover	250,-
Second Samurai	250,-
Simon the Sorcerer	280,-
Space Hulk	280,-
Stardust	169,-
Syndicate	280,-
Tornado	280,-
Turrican III	220,-
Wiz'n Liz	229,-
Zak MacKracken	129,-
Zool 2	195,-

Amiga1200:lle

Alfred Chicken	195,-
Alien Breed II	240,-
Body Blows Galactic	240,-
Civilization	300,-
Deluxe Paint IV	795,-
Ishar 2	195,-
Liberation	250,-
Overkill	240,-
Pinball Fantasies	260,-
Simm Life	195,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-

PC - Pelit 3.5"

Aces Over Europe	330,-
Air Combat Classics	360,-
Airlines	280,-
Alone in the Dark II	330,-
Betrayal at Kondor	319,-
Campaign II	300,-
Chessmaster 4000 Turbo for Windows	290,-
Civilization	300,-
Classic Adventures	360,-
Comanche Mission II	220,-
Day of the Tentacle	300,-
Dune II	290,-
Dungeon Hack	300,-
Empire Deluxe	330,-
Fantasy Empires	300,-
Fire & Ice	280,-
Flight Simulatortool Kit	380,-
Frontier	295,-
Front Page Football Pro	330,-
Gabriel Knight	319,-
Goal	260,-
Heir to the Throne	330,-
Hired Guns	260,-
Incredible Toons	300,-
Indy Car Racing	300,-
In Extremis	300,-
Kasparov's Gambit Chess	330,-
Larry 6	330,-
Legend of Kyrandia II	285,-
Links 386 Pro	330,-
Master of Orion	330,-
Mortal Kombat	249,-
NHL Hockey	329,-
Nomad	260,-
Patrician	290,-
Pirates Gold	330,-
Police Quest IV	319,-
Premier Manager II	260,-
Quest for Glory IV	329,-
Rally	260,-
Red Crystal	330,-
Seal Team	319,-
Sensible Soccer	260,-
Sim City 2000	319,-
Simon the Sorcerer	300,-
Space Hulk	319,-
Starlord	330,-
Star Trek II	300,-
Street Fighter II	280,-
Subwar 2050	330,-
Syndicate	319,-
Terminator Rampage	300,-
Tornado	330,-
Tornado Mission	179,-
Ultima VIII	330,-
Ultima Underworld II	319,-
Unlimited Adventures	319,-
Warlords II	330,-
Xanth	300,-

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler	89,-
California Collection	129,-
CD Powerbox	229,-
Conspiracy	440,-
Cream of the Crop	260,-
Day of the Tentacle	330,-
Dragonsphere	300,-
Dr. Fun Pack	220,-
Dr. Games	220,-
Dungeon Hack	330,-
En-Core	295,-
Gabriel Knight	360,-
Game Arena	195,-
Games '93	290,-
Gateway II	300,-
Impressionism	280,-
Indiana Jones Fate of Atlantis	330,-
Iron Helix	330,-
Languages of the World	250,-
Larry VI	380,-
Lemmings Double	280,-
Mad Dog McCree	349,-
Microcosm	480,-
Microprose 6-pak	240,-
Night Owl	320,-
Nightwatch	450,-
Police Quest IV	380,-
Publique Arts	349,-
Rebel Assault	350,-
Return to Zork	349,-
Sci-Fi Games	290,-
Shareware 2 the Maxx	180,-
Space - Visual History	330,-
Super Games for DOS	149,-
Super Games for Windows	149,-
Star Trek 2	349,-
Up All Night	290,-
Ultima I–VI	495,-
Ultima Underworld I + II	420,-
World of Windows	195,-

Saatavana myös valikoima aikuisten CD-ROM alkaen 89,-
Pyydä uusi ilmainen CD-ROM-ohjelmaluettelo.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

TRIOSOFT

931-213 0292
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Lentävä kuolema



Nnirvi

●● Äkkiä ajatellen voisi luulla, että lentosimuja on niin valtava leegio, ettei enempää tarvita. Se on kyllä kaukana totuudesta, hyviä simuja on vain kourallinen.

Nimiäkin voin heitellä: Falcon 3.0 (ja Hornet sekä Mig-29), Air Warrior, Tornado, Gunship 2000, Their Finest Hour ja SWOTL, Dynamixin trio eli Red Baron, Aces of The Pacific ja Aces Over Europe. Näiden ainoa jotakuinkin yhteinen tekijä on lentäminen osana ryhmää, mikä on erinomaisen tärkeä pointti minun kirjoissani. "Yksin maailmaa vastaan" -simuista ainoastaan F-15 Strike Eagle III on hyvää tavaraa.

Syy näin pieneen valikoimaan on yksinkertainen: jotkut firmat aliarvioivat pelaajia ja luulevat, että he haluavat vain päästä ilmaan ja tappamaan, eli myyvä lentosimu on siis jonkinlainen jalostuneempi shoot'em up. Kai siinä on jonkin verran perääkin, koska itse en ole jaksanut innostua Flight Simulator 5:sta. Se tarkoittaa, että nopeasti makunsa menettäviä keskinkertaisia yritelmiä ilmestyy paljon, ja pahiten epäonnistuvat pääsääntöisesti ilmasotaa yksinkertaistavat viritykset.

Helppojen ja hauskojen lentosimujen klaania hallitsevat LucasArtsin simut kuuluvat tähän joukkoon, ja siinä niiden viehätyskin on. Baronin ja Acesien valttina on juuri hyvä ilmataistelu sekä mahdollisuus lentää monilla konetyypeillä. Tornadon ja F-15 III:n valttina on niiden maataistelupainotteisuus yhdistettynä hyvin toteutettuun hi-techiin. Falcon lisälevyineen tarjoaakin sitten kaikkea mahdollista maustettuna roolipelimäisellä oman laivueen johtamisella, unohtamatta Electronic Battlefield -systeemiä.

Suosion syy

Minä väitän, että syy lentosimulaattoreiden suosioon on se tyydytys, jonka saa opittuaan hallitsemaan monimutkaisia laitteita, opittuaan torjumaan ja/tai välttämään vihollisen kavalat juonet niin, että tehtävästä selviydyttyään tuntee tehneensä jotain poikkeuksellista.

Ollakseen hyvä täytyy lentosimun olla paitsi realistinen myös uskottava. Mitä paremman kuvan ohjelma onnistuu ruudun toisella puolelle välittämään siitä, että käynnissä on sota ja pelaaja on taistelulentäjä henki panoksenaan, sen parempi. Ja realismi puolestaan senkun vahvistaa tätä tunnetta.

Muutama lukija on jakanut Laaksoselle ja minulle risuja kampanjamoodin yliarvostamisesta väittäen, ettei sota yhtä miestä kaipaa ja että oma ponnistus sodan lopputulokseen ei vaikuta sitä eikä tätä. Lentosimulaattoritkin ovat pelejä, eikä oman panoksen tarvitse aiheuttaa Saksan voittoa toisessa maailmansodassa. Tärkeintä on saada jotain palautetta siitä, että omalla pikku panoksella on jotain merkitystä. Syy siihen, että Falcon on ja pysyy sadoillatuhansilla kiintolevyllä, on juuri sen roolipelillä terästetty kampanjamoodi. Ja kampanjamoodin takia SWOTLikin pysyy vielä ilmassa.

Inhimillinen tekijä

Air Warrior tietysti onkin luku sinänsä: mikään muu simu ei pysty tarjoamaan parhaimmillaan kymmeniä täysin arvaamattomia vihollisia, joiden lentelyä ei rajoita ohjelmoijan algoritmi, jotka tekevät typeriä hölmöyksiä ja jotka ennen kaikkea kiroilevat tiputtuaan ja palaavat kosto mielessä taivaalle. Ja lisäksi sirkus on maustettu vielä hyvällä strategisella rungolla.

Air Warrior on kotilentäjän painajainen: kun luulee osaavansa lentää, ja huomaa että saakin lähteä, jollei nyt ihan nollapisteestä, niin ainakin läheltä, saa ego semmoisia lommoja että oksat pois. Kun ennen pärjäsi pääasiassa vain kääntymällä ja kääntymällä vihollisen suuntaan, nyt ilmataistelu muuttuukin monimutkaiseksi kolmiulotteiseksi energiansäilytysshakiksi, jossa siirtojaan on aikaa miettiä muutama sekunnin murto-osa. Mutta kun ensimmäisen kerran tiputtaa jonkun yksinkertaisesti lentämällä paremmin, viikkojen offline-harjoittelu ja satunnainen synkkä toivottomuus pyyhkiytyy pois kuin rankkasateen ajamana. Meinaan monimutkaisen rakkineen hallitsemisesta saatu tyydytys kohoaa ihan eri sfääreihin.

Air Warrior vaati modeemin, jollei muuta niin kaveria vastaan edes, sillä pelkkänä offline-pelinä se on liian rajoittunut, joskin siihen tottumisen jälkeen pudotukset muissa simuissa kasvavat kummasti. Ihminen ihmistä vastaan -optio onkin vakavasti otettavassa simussa tuikitärkeä: miten muuten kaksi Falcon-veteraania selvittää kumpi on ässä ja kumpi maalitaulu?

Ja tilaakin löytyy

Vaan tilaa simulaattoriarmeijassa on vielä. Minä kaipaan Gunship 2000:n parempaa versiota ja hyvää pommikonesimua sekä toisesta maailmansodasta että nykyajasta. B-17 Flying Fortress v.2.0 ei olisi hassumpi, jollei siinä olisi näitä tyhmiä mokia, joissa omat saattohävittäjät eivät näy eivätkä muut pommikoneet ammu takaisin. Ainoa nykyaikainen pommikonesimu Megafortress kaipaisi rankan uudistamisprosessin. Air Warrior -tyyppinen linjapeli nykyaikaisella kalustolla (tai avaruusaluksilla) olisi myös juhlimisen arvoinen juttu.

Odotan todella mielenkiinnolla Prosen F-14 Fleet Defenderiä sekä 1942 Pacific Air Waria, joista kumpikin lupailee jotain uutta: F-14 hyvin realistisia lentotukialuspohjaisia operaatioita 90-luvun kaikin maustein, ja 1942 saattaa olla uusi ehdokas erinomaisiin ilmataistelusimuihin, tällä kertaa jopa jumalaisen näköisenä.

Kuitenkin yksi suuri kivi putosi sydämeltäni: melkein kahden kuukauden yrittämisen jälkeen sain vihdoinkin Spectrum Holobyten Hornetin, lehden kannalta liian myöhään mutta sain kuitenkin. Alustavissa suunnitelmissa olisi kokeilla, miten se Electronic Battlefield oikein toimiikaan...

WEXTEEN PELI henki

Isoveli valvoo

Yhdysvaltain kongressi sensuroi sinunkin pelisi

●● Amerikan Yhdysvallat on vapaa maa. Tai niin jenkit ainakin haluavat väittää. Eräiden senaattorien mielestä tämä vapaus ei kuitenkaan ulotu tietokonepeleihin.

Ikärajat brittipeleihin tuonut Night Trap on toiminut myös amerikkalaisen kohun hiivana. Tämä Sega CD:lle alkujaan tehty peli rienaa vanhoja B-luokan kauhuleffoja, joissa puolipukeinen nuori nainen on jonkun inhan hirviön vallassa, kunnes sankari pelastaa hänet. Vaikka nämä klassikot ovat sittemmin löytäneet tiensä elokuvafriikkien sydämiin, niille irvaileva Night Trap on saanut kokea esikuviensa kohtalon, moraalinvartijoiden tuomion. Yhtenä syynä lienee se, että kun elokuvissa sankari lopulta aina voittaa, **Tom Ziton** Night Trap näyttää myös tappion seuraukset.

Tapansa mukaan amerikkalaiset tiedotusvälineet ovat napanneet pelin 110 videominuutista 40 sekuntia pitkän niskanporauskohtauksen, ja pyörittäneet sitä tv-uutisissa ja ajankohtaisohjelmissa kyllästymiseen asti. Aihepulaa potevat kolumnistit ovat puolestaan katsoneet televisiota ja kirjoittaneet sitten tulta ja tulikiveä säkenöivät palstansa – pelaamatta koskaan itse peliä!

Seksiä ja väkivaltaa

Sensuurialoitteen tehnyt senaattori **Herb Lieberman** on päättänyt suojella Yhdysvaltain lapsosia "äärimmäiseltä väkivallalta ja seksuaalisilta vihjailuilta" (Excessive violence and suggestions of sex). Tämähän se on se jenkinpurijoiden ongelma eli ihmisiä saa lahdata vaikka moottorisahalla, mutta nännien näkeminen mädättää jokaisen alle 21-vuotiaan aivot.

Ensialkuun voisi kuvitella, ettei moisten ääri-ilmiöiden saksiminen pahemmin supista pelitarjontaa, ainakaan sieltä laadukkaammasta päästä. Vilkaistaanpa varmuudeksi kuitenkin viimeisintä Pelit-lehden numeroa. Siinä arvioiduista peleistä sensuurilaki olisi ehdotetussa muodossaan vaikuttanut ainakin seuraaviin peleihin: Doom, Quest for Glory, Metal & Lace, Police Quest IV, Bloodnet, T2 The Arcade Game, Companions of Xanth, Mortal Kombat sekä Spellcasting Party Pak. Doom, Mortal Kombat ja Metal & Lace olisivat uskoakseni jääneet kokonaan tekemättä. Pelien tuottaminen on nimittäin niin kallista puuhaa, että pelitalojen on pelattava varman päälle. Lähellekään sensuurin rajoja ei ole varaa mennä.

Listalla ovat siis seksi ja väkivalta – niin ja kirosanat. Ainakin näin ensi alkuun. Mutta kauanko kestää, ennen kuin lapsia pitää suojella myös muilta aiheilta? Käykää joskus lentokoneessa katsomassa elokuvia niin huomaatte kupletin juonen. Lentokonefilkoista on leikattu pois lähes kaikki muu paitsi lopputekstit, sillä jotakuta matkustajaa ärsyttää aina jokin. Paitsi allekirjoittanutta. Minua sen sijaan pännii näiden namutätien traumojen ainainen totteleminen.

Seuraavaksi lapsilta kielletyltä listalta löytynee kauhu ja roolipelit satanistisine viittauksineen. Myös sellaiset herkut kuin Gabriel Knight ja Smurffit saavat kyytiä (ai ette ole kuulleet siitä vanhan Nintendo-Smurffin näppäinyhdistelmästä, jolla Smurffiinan saa strippaamaan?). Ja Sam & Max Hit the Road on tietysti kauheata eläinrääkkäystä, kuten jokainen Wak-a-Rattia kokeillut tietää.

Satanismin ja Jessica Rabbitin pikkuhousujen *) jälkeen kiellettyjen aiheiden listalle päätyy politiikka, etenkin vasemmistosellainen. Esimerkiksi Sierran uusin Police Quest on saanut kritiikkiä osakseen, koska se näyttää yhteiskunnan varjopuolen, jolta moni mieluummin sulkee silmänsä.

Eikä listalle koskaan löydy loppua, kuten jokaisen sensuuriin langenneen yhteiskunnan historia todistaa.

Uuspelien on oltava myös poliittisesti korrekteja eli peleissä on oltava yhtä paljon eri rotuja (siis ihmisrotuja) edustavia sankareita, joista vähintään puolet on naisia. Yhdysvaltain lain mukaanhan valkoista miestä on esimerkiksi työhönottotilanteessa syrjittävä. Jos samaa tointa hakee yhtä pätevä musta tai nainen, valkoista miestä ei saa ottaa töihin.

Kolmekymppisiä lapsia

Miksi minä puhun koko ajan lapsista ja lapsien suojelemisesta? Siksi, että myös Yhdysvaltain kongressi ja brittipelien luokittelijat puhuvat lapsista, vaikka esimerkiksi tämän lehden lukijoista huomattava osa on täysi-ikäisiä ja loput ainakin omasta mielestään henkisesti hyvin kypsiä ihmisiä. Sierran, SSI:n ja LucasArtsin tavoin moni pelitalo ilmoittaa kohderyhmäkseen joko yli 14- tai yli 17-vuotiaat tietokoneen käyttäjät. Maailmalla julkaistaan myös tietokonepelilehtiä, joiden lukijat ovat keskimäärin liki kolmekymppisiä. Heitäkö meidän pitää suojella verkkosukissa heiluvilta karatekoilta?

Segan edustajat yrittivät kongressin kuulusteluissa selittää, että heidän asiakkaistaan huomattava osa on vähintään 18-vuotiaita, ja että esimerkiksi Night Trapin kannessa varoitetaan pelin soveltuvan vain yli 17-vuotiaille. Mutta kuten **Ken Williams**, Sierran perustaja, viimeisimmässä Interaction-lehden pääkirjoituksessa toteaa: "Senaattorien mielestä Sega on videopelijärjestelmä, ja videopelit ovat lasten ajanvietettä". Niinpä kaikkien Segalle ohjelmoitavien pelien on sovelluttava lapsille, tai kongressi puuttuu asiaan.

Huhhuh. Ainakin uusimman Sega Vision -lehden perusteella firma on todellisissa vaikeuksissa, sillä lähes joka toisen pelin kuvaruutukuvissa pilkottaa paljasta pintaa hälyttävässä määrin. Ja lopuissa piestään jotakuta tajuttomaksi. Tämä siitä huolimat-

ta, että Sega USA:n edustaja totesi Berkeleyn yliopistolla pitämässään esitelmässä Segan keskittyvän vastaisuudessa nimenomaan koko perheelle soveltuviin peleihin.

Night Trapin "vapaaehtoinen" vetäminen markkinoilta oli Segalle kallis pieti, semminkin kun kongressikuulustelun nostattama kohu olisi myynyt peliä kuin leipää.

Gamex code uhkaa

Yhdysvalloilla on aiempaa kokemusta lastenkulttuuriksi miellettyjen ilmiöiden sensuroimisesta. 50-luvulla huolestuneet amerikkalaiset vanhemmat ja heidän äänistään kiinnostuneet poliitikot ajoivat läpi niin kutsutun comics code -ohjeiston, joka määritteli, mitä kaikkea sarjakuvat saavat sisältää. Jonkin aikaa systeemi todella toimi ja kauhu ja fantasia ja yhteiskuntakritiikki katosivat sarjakuvahyllyistä.

Mutta ei aikaakaan, kun comics code sai yllättäviä seurauksia. Yhdessä hippiliikkeen ja kirjapainotekniikan kehittymisen kanssa se synnytti vastareaktion, underground-sarjakuvan, joka ei kaihtanut huumeiden ja seksisekoilujen kaltaisia aiheita vaan suorastaan rypi niissä. Paras suomennettu esimerkki lienee **Richard Crumb**, jonka Naisenkuvia-albumia voi suositella kaikille joiden ei tarvitse turvautua ammattiauttajaan kuultuaan sanan s***i.

Tällä hetkellä ei ole kuitenkaan vielä varmaa, missä muodossa pelien sensurointi Yhdysvalloissa toteutetaan. Pelifirmojen sallitaan näillä näkymin itse perustaa järjestö, joka iskee pelilaatikoiden kanteen ikärajoitukset tai kieltää pelin julkaisemisen. Yhdysvaltain viranomaiset seuraavat tämän järjestön toimintaa ainakin vuoden eli niin kauan, että senaattorit uskovat järjestön todella suojelevan Amerikan nuorisoa paheellisilta peleiltä. Jos tulos ei tyydytä, kongressi puuttuu asiaan. Sega ja Sierra ovat olleet asian tiimoilta jo yhteistyössä. Kummankin peleissä on yhtenäisin kriteerein asetetut ikärajat.

Mutta mikä estää underground-pelien synnyn? Uusi tekniikka tekee omien goresex-pelien tekemisen ja levityksen helpoksi. Eivätkä viranomaiset todennäköisesti huomaa valvoa kuin varsinaisia softataloja. Ainakin 60-luvulla ne kyttäsivät vain rekisteröityjen kustantamoiden sarjakuvia.

Ja jos underground-pelit halutaan kieltää, niiden pysäyttämiseen tarvitaankin sitten jo todella raskaan sarjan Isoveli.

Kullekin ansionsa mukaan

Mutta ei siinä mitään, että amerikkalaisten itselleen vaaleilla valitsemat senaattorit menevät ja rajoittavat kansalaistensa sananvapautta. Jokaisella kansalla on sellaiset hallitsijat, jotka se ansaitsee. Yhdysvallat on kuitenkin maailman suurin pelien tuottaja ja kuluttaja eli kaikki Amerikoissa säädetyt pelilait rajoittavat käytännössä myös muuta maailmaa – Japania lukuunottamatta.

No, onneksi kaupoista löytyy myös kaikille ikään ja sukupuoleen katsomatta sopivia pelejä, esimerkiksi Barbie.

*) Vanity Fair -lehti on löytänyt Roger Rabbit -elokuvasta kolme ruutua, joissa Jessicalla ei ole alushousuja. Kunnon videonauhurin omistajat voivat hiulata nauhaansa kohtauksessa, jossa Jessica lentää autosta ja tekee kaksi volttia... Etenkin sen jälkimmäisen voltin kohdalta.

Tarkastaja Ankardon tutkimuksia

Koiran paluusta Kauhujen kanavalle

Jos kysyt satunnaiselta vastaantulijalta, mitä mieltä hän on tarkastaja Ankardosta, et todennäköisesti saa kummoista vastausta, vaikka tätä **Benoåt Sokalin** sarjakuvaa on julkaistu suomeksi jo kymmenen vuotta. Syynä lienee tämän isoräpyläisen free lance -poliisin jääminen pienkustantajien kontolle eli R-kioskien ulkopuolelle. Kahdesta ensimmäisestä albumista vastasi Fanzine Oy, minkä jälkeen Ankardo päätyi Kustannus Oy Jalavan suojiin. Kunnon sarjishyllyn omaavista kirjakaupoista ja alan erikoisliikkeista Ankardoja voi kuitenkin etsiä, ja vanhempia ambumeita voi tiedustella kirjastosta.

Ankardo on Ankka, jonka maailmassa on sekä kahdella jalalla kulkevia ja puhuvia eläimiä että ihmisiä. Ihmiskunta vaikuttaa kuitenkin yleensä taka-alalla, lähes myyttisinä olentoina, joihin eläimillä, etenkin koirilla on hieman traumaattinen suhde. Sokalin maailma on synkkä, törkyinen ja mieluiten päissään. Vain viimeisimmän albumin, Kauhujen kanavan, steriili sairaalamiljöö tarjoaa poikkeuksen, korostaen klinikan puhtaiden seinien kätkemää mätää.

Ankardo on alkoholisti, joka haluaisi olla kyyninen antisankari, jota seikkailujen synkät käänteet eivät enää liikuttaisi. Rasputinin merkistä alkaa kuitenkin alamäki, sillä Ankardon omatunto ei salli hänen seurata tapahtumia kulisseista kuten Koiran paluussa. Hän välittää, eikä kykene unohtamaan käsivarsilleen kuolevia rakkaitaan. Usvahäissä Ankardo on jo täysin rappiolla. "Liikaa verta... Liikaa kyyneliä, snrf... Minusta ei enää ole seikkailujeni sankariksi..."

Sokal ei ole niinkään taitava piirtäjä kuin tarinankertoja ja sivujen sommittelija. Etenkin ihmiskasvot ovat hänelle ongelma, mikä lieneekin osasyynä ihmisten sivurooliin. Vain Usvahäissä ihmisillä on keskeinen asema. Vastaavasti Usvahäiden juoni on albumeista paras.

Vuosien varrella Sokalin piirrostyyli on yksinkertaistunut. Taustojen yksityiskohdat ovat antaneet tilaa selkeälle viivalle, synkät varjostukset kirkkaille pastellivärei
lle. Jyrkkä vastavalo on sen sijaan säilynyt Sokalin tavaramerkkinä. Yksityiskohtana mainittakoon Ankardon nokka, jonka kaarevuudesta voi lukea albumin piirtämisajankohdan. Kauhujen kanavassa se on jo täysin suora.

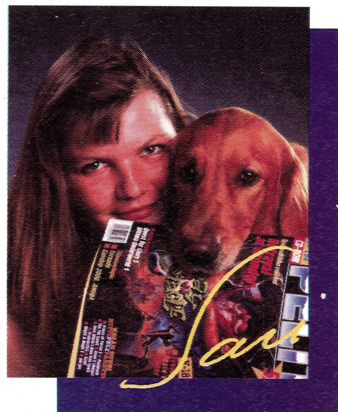
Tarkastaja Ankardon tutkimuksia: Koiran paluu, Rasputinin merkki, Lempeä kuolema, Usvahäät, Amerzonia, Valkoinen Cadillac, Hukkunut saari, Kauhujen kanava. Lisäksi Tapiiri-lehti on julkaissut lyhyitä Ankardo-tarinoita.

PELIT ★ posti

Suurenmoista! Ihania pitkiä kirjeitä satelee toimitukseen, valitettavasti vain murto-osa mahtuu palstalle. Jokainen kirje kuitenkin luetaan, parhaimmat kaksikin kertaa. Kiitos teille. Jos muuten haluatte levykkeen takaisin, pistäkää mukaan palautuskuori.

Pitkät ja lyhyet viestit edelleen osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.



F-15 Strike Eagle III -bugiraportti

Suomen Ilmailuliiton Pelit-lehdelle lähettämä bugiraportti on laadittu lentäjäoppilaiden ja minun huomaamista virheistä. Kyseinen peli on asennettu koulutuskeskuksessa muutamaan tietokoneeseen ja oppilaat pelaavat sitä joskus iltaisin ja viikonloppuisin. He olivat huomauttaneet simulaattorissa olevista epäkohdista jo vuonna 1993 ja nyt olemme saaneet tähän koottua yhteistyöllä kaikki korjausta vaativat asiat.

Hakasulkeissa on mainittu korjaustyö, mikäli se vaatii tarkempaa selittämistä.

1. Jos viholliskoneen ampuu tykillä, näkyy se tehtävän näyttöruudussa ohjuksella ammutuksi.

2. Kun on tuhonnut kohteet tai edes toisen, ja on lentämässä tukikohtaan, saavuttaessa omaan ilmatilaan, valikosta (Esc) löytyy yksi uusi toiminto: END MISSION. Oikeasti ei tuolla tavalla voi päättää tehtävää! (Tuo valintamahdollisuus pitää poistaa tai muuten peli ei ole realistinen.)

3. Kaikkien rakennusten, esimerkiksi lennonjohtotornien, hangaarien, kaupungissa olevien talojen yms. läpi voi lentää eikä kuole.

4. Miksi ei voi laskeutua millekään muulle omalla alueella olevalle lentokentälle, vaan pitää palata juuri sinne mistä on lähtenytkin? (Tätä virhettä ei ole esimerkiksi F-15 II- ja F-117A-peleissä.) [Omille kentille mahdollisuus laskeutua.]

5. Panamassa ja Koreassa viholliskoneet matalalla ollessaan lentävät joskus vuorten läpi.

6. Joskus vaikuttaa siltä, että edellisessä tehtävässä tuhotut kohteet löytyvät "elossa" jo seuraavassa tehtävässä. [Ainakaan tuhottuja laivoja ei saisi löytyä samoista paikoista heti seuraavalla lennolla. Myös maakohteita saisi olla muutamia joskus eri paikoissa tuhoutuneina, koska muutkin tekevät iskuja sota-alueella (maa-, meri- ja ilmavoimat).]

7. Tehtävänjakohuoneessa tehtäväselostuksessa on odottamattoman tilanteen varalta mainittu 3 lentokenttää (Emergency Fields) ja niiden suuntakoodit esimerkiksi N4043 E12542. Kuitenkaan kyseisistä koodipisteistä ei löydy minkäänlaista lentokenttää. [Helpoimmalla asian korjaisi, kun poistaisi Emergency Fields -kohdan tehtäväselostuksesta.]

8. Pelissä on myös muita "mahdottomia" asioita, esimerkiksi kun menee rosteriin, kaikki pukukopin ovet aukeavat yhtä aikaa. Nämä eivät kuitenkaan haittaa itse pelaamista. [Ovet eivät saa aueta.]

Muita parannuksia:

– Lentokenttien hangaareihin kannattaisi tehdä etu- ja takaseinät, muuten niiden läpikatsottaessa ne näyttävät pelkiltä kuorilta.

– Elektronisen suunnistusjärjestelmän backup-mittarit toimiviksi.

– Jos AIM-7M Sparrow on oletusaseena, sen tilalle AIM-120A AMNRAAM (koska AMRAAM on parempi on parempi ja sillä on pidempi kantomatka).

Suomen Ilmailuliitto kouluttaja,
majuri Timo Koskinen

Aces of Europe -bugiraportti

Viitaten lehtenne nro 1/94 olleeseen arvosteluun Aces over Europe -pelistä, ja sen monipuolisuudesta, en malttanut olla kommentoimatta paria asiaa, joihin sen testaaja ei ilmeisesti ehtinyt puuttua.

1. Mahdollisesti jostain ihmetilanteesta, bugista, johtuen ajoittain esimerkiksi Mustang saavuttaa Arado 234B:aa, joka ei todellisuudessa olisi ollut mitenkään mahdollista koneiden suuren nopeuseron vuoksi.

2. Samoin Mustang voi saavuttaa esimerkiksi Me 262:sta nousussa, joka tuskin sekään todellisuudessa olisi ollut mahdollista.

3. Jotkut koneet, esimerkiksi Tempest ja Focke-Wulf menevät syöksykierteeseen todella lahjakkaasti, eivätkä oikene täydesta kierteestä ollenkaan manuaalin antamilla ohjeilla, vaikka todellisuudessa, huolimatta hankalista kierreominaisuuksistaan, olivat oikenevaa mallia. Tempestin suhteen katso esimerkiksi P. Glostermanin kirjaa "Suuri sirkus", jossa käsitellään Tempestin ominaisuuksia. Myöskään lentämisen ammattilaiset eivät ole saaneet täyttä kierrettä oikenemaan.

4. Koneet ovat sangen poikkeavassa asemassa, koska esimerkiksi vastakkaistulituksessa pelin oma kone osuu kauempaa, ja siten voittaa pelaajan koneen, vaikka tulitus alkaisi yhtä aikaa.

5. Koneiden laskuominaisuudet ovat todellisuudesta poikkeavia, esimerkiksi sakkausnopeuksien suhteen, tämä ehkä on kuitenkin vika pienemmästä päästä päästä, eikä häiritse yhtä paljon kuin edellämainitut.

6. Pienempiä bugeja on vielä runsaasti.

Martti Korpela

Innokkaat hakkerit ovat laatineet omia korjauksiaan Aces Over Europeen (löytyvät Pelit–BBS:stä), jotka korjaavat monia Acesin totuudesta poikkeavia "ominaisuuksia".

Muistia, aitsium

Pelit 7/92:ssa olleet käynnistystiedot "Miten saa 636 kt vapaata muistia?" olivat kohtuulliset. Tulos QEMMillä oli 639 (625) kilotavua ja EMM386:lla 628 (614) kilotavua vapaata. QEMMillä minä saan 647 (632) kilotavua vapaata muistia. Jos (kun) käytät tätä niin muista tehdä lisäyksiä oman tarpeesi mukaan.

```
autoexec.bat
path=c:\dos;c:\dos\qemm
prompt $p$g
loadhi keyb su,,c:\dos\keyboard.sys
loadhi c:\mouse\mouse.com
config.sys:
device=c:\dos\qemm\dosdata.sys
device=c:\dos\qemm\qemm386.sys ram st:m
device=c:\dos\qemm\dos-up.sys @c:\dos\qemm\dos-up.dat
devicehigh=c:\dos\qemm\loadhi.sys c:\dos\ansi.sys
country=358,,c:\dos\country.sys
stacks=0,0
dos=high,umb
buffers=40
files=40
```

Embo

Tervehdys

Roolipelit lehteen ehdottomasti. Olen lueskellut Pelit-postia ja huomannut ärsyttäviä asioita. Jotkut kirjoittavat sinne, vaikka ei olisi tärkeää asiaa. Esimerkiksi "numerossa 7 oli Nirvillä kirjoitusvirhe siinä ja siinä asiassa". Antakaa se postimerkin hinta vaikka somaleille tai ostakaa namia. Miksi Pelit-lehden kansioissa on tilaa 12 lehdelle?

Tilaaja alusta lähtien

Eri asiat ovat tärkeitä eri ihmisille. Vanhoissa kansiossa oli varatilaa, uusiin, tukevampiin mahtuu vuosikerta eli kahdeksan lehteä.

X-Wingistä

Niko kehui X-Wingin 96 pisteen arvoiseksi. Hankin pelin ja petyin. Grafiikka on keskitasoa ja esteradat typeriä vitsejä. Suurin

ongelma on kuitenkin vaikeus. Jos Nirville peli oli vaikea, tavalliselle pulliaiselle se aivan ylivaikea. TIEt liikkuvat refleksien äärirajoilla, joten niihin on turha yrittää sohia lasereilla. Ohjukset taas eivät osu. Selvästi Star Wars -fanius sävelsi sekä X-Wingin että Rebel Assaultin numerot. Miksi ruttasitte Strike Commanderin väittäen, että se on hidas, kun 486DX/33:lla se ei nyi yhtään ilman mitään superkiihdyttimiä? Miksi kaverini lehdestä puuttui X-Wingin arvosana?

Pettynyt Star Wars -fani

X-Wing on vaikea, mutta myös lukijat äänestivät sen viime vuoden parhaaksi peliksi, joten ei Niko ihan väärässä pisteytyksessään ollut. X-Wing niitti myös Yhdysvalloissa lukuisia palkintoja. Makuasioista ei voi kiistellä.

Mikähän näytönohjauskortti sinulla SC:ta pelatessasi oli? Jos kaverisi lehdestä arvosana puuttui, mutta sinun ei, olemme ällistyneitä! Pyydä kaveriasi lähettämään lehti meille, lähetämme uuden lehden tilalle.

PC:n äänet

Risto Oikarinen väitti pelien musiikin koostuvan kahdesta osasta: musiikista ja digitoiduista äänistä. On olemassa kuitenkin monia pelejä, joissa musiikki tuotetaan vain digitoitujen äänien avulla. Näin on saatu aikaan muun muassa Star Control 2:n huippumusiikki. Tällä tavoin voidaan päästä eroon vakiosoittimista, joita esimerkiksi General Midi rajoittaa. Myöskään Oikarisen esittämät standardit eivät pidä paikkaansa, vaan pelimaailmaan tulee koko ajan uusia äänikortteja.

Oikarinen myöskin väittää, että kunnon pelikoneeseen tarvitaan kaksi äänikorttia, Roland ja SB. Näin ei välttämättä ole, sillä monissa uusissa peleissä GUSilla saadaan yhtä aikaa kuulumaan loistava General Midi -musiikki ja digitoidut efektit. Näin on esimerkiksi Doomissa. Jos ei pelissä ole suoraa GUS-tukea, voi käyttää Megaem-emulaattoria ja sen avulla saadaan yhtäaikaa kuulumaan Roland MT-32/LAPC-1 SCC -musiikki ja SB:n digitoidut efektit. Muutenkin kummastuttaa Pelit-lehden eräänlainen Roland-palvonta...

Kummeli

Kiitos kommenteista. Vai palvomme me nyt Rolandia, viimeksi se oli Sound Blaster...

Rolandista vielä

Risto Oikarinen väitti, että vain Rolandilla/General Midillä saa kunnon musiikkia. Kaikki ovat kuitenkin unohtaneet Gravis UltraSoundin. Se pystyy wawetable-synteesin ansiosta vähintäänkin samanlaatuiseen musiikkiin kuin Roland. Ja koska GUSilla voi soittaa digitoituja efektejä, on se minusta hyvinkin varteenotettava vaihtoehto äänikorttia hankittaessa.

Onnellinen UltraSoundin omistaja

PC CD-ROM

Jos olen oikein käsittänyt, CD-ROM on erinomainen ase piraatteja vastaan, sillä CD-ROM-pelejä ei voi kopioida. Tässä herää kysymys, että jos pelifirmat todella haluavat kukistaa viheliäiset piraatit, mikseivät he tekisi kaikkensa CD-ROM-asemia valmistavien firmojen kanssa, jotta asemat halpenisivat? Hyötyä olisi kaikille.

Tyrmäätkö ajatukseni?

CD-ROM-asemat ovat halpenemassa koko ajan ja pelitalot panostavat kiihtyvällä vauhdilla CD-ROMiin. Esimerkiksi Interplay tekee ensi vuonna miltei pelkästään CD-pelejä.

Demo Pelit-purkissa?

Mitä tarkoittaa peliarvosteluiden lopussa oleva lätkä, jossa lukee "demo Pelit-purkissa"? Onko siitä hyötyä Amigan omistajalle?

Amigisti

Lätkä tarkoittaa, että pelistä on demoversio (usein pelattava) Pelit-purkissa. Hyötyä on myös Amigan omistajalle: jos peli on Amigalle, on demokin yleensä Amigalle.

J. Savolaiselle ja J. Mashirille

Tosi on, että monet eivät osaa edes käyttää videoittensa kaikkia ominaisuuksia, mutta en taida osta minkäkään ilman ohjekirjaa. Suurimmaksi syyksi luulen sen, että yli 45-vuotiaat eivät tahdo oppia uusia asioita. Ei vanha koira opi uusia temppuja. Otetaan nyt esimerkiksi minun isäni: tietokoneesta hän osaa sen verran, että tietää mistä kone ja kuvaruutu käynnistetään ja sammutetaan. Videoilla hän osaa katsoa ohjelman. Meitä, jotka osaamme käyttää tietokoneen hienouksia, kuten pelaamista, voisi kutsua ammattilaiseksi. Mutta en minä osaa sanoa, onko koneessani simmit vai ... Saati silloin, kun ensimmäisen koneeni sain, hyvä että osasin käynnistää koko roskan.

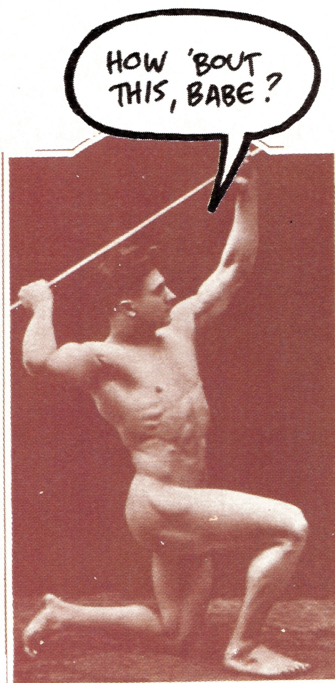
T.Solo

Kukaan ei ole seppä syntyessään. Mutta kyllä vanha koira oppii uusia temppuja, kerron kokemuksesta!

Wallu rakas!

Tahtoo Wallun kuvan lehteen! Kuinka vanha Wallu on? Mitä sarjakuvia Wallu tekee tällä hetkellä? Onko mahiksia saada nimmaria?

Punaniska



Sarjakuvapiirtäjän kramppaavat niskalihakset kaipaavat silloin tällöin elvyttävää voimistelua.

Kirottua, punastuin. Värivammani ei kuitenkaan estä minua vastaamasta. Synnyin ennen aikojani jo 50-luvulla, josta syystä olen toimituksen itseoikeutettu ikäpresidentti, vanha mutta viisas. Vastuuta kannan tällä hetkellä mm. seuraavista sarjakuva-aarteista: Kyöpelit, Mikrokivikausi, Punaniska, Armas eli Lämsänperäläiset, Pasi, Hessu-kissa... Ja lisää on tietysti suunnitteilla kaiken aikaa. Nimmareita jaetaan, nimmareita jaetaan! -wallu

Miksi vain tilaajille?

Pelit-purkki on suosittu. Minä olen tilaaja ja pääsisin siis purkkiin, mutta minulla ei ole modeemia. Mitä jos tilaajat, jotka ovat samassa asemassa kuin minä saisivat tilata levykkeen esimerkiksi 20 markalla, jossa olisi purkin päivityksiä, pelejä ja demoja? Jos aika ei riitä, palkatkaa joku työtön hommaan.

Varattu, taasko

Asiaa on kyllä pohdittu, mutta ongelma muuten hyvässä ideassa on juuri aika: jokainen tahtoo eri juttuja purkista. Mitä jos saamme 30 levykepyyntöä päivässä: meillä menisi koko päivä ainoastaan kopiointiin. Ja kukas sitten lehden tekisi?

Saako tilata?

Voiko Pelit-lehden kautta tilata pelejä?

Tomi Kokko

Ei voi tilata, me teemme (ja myymme) ainoastaan Pelit-lehteä. Kokeilepa lehdessä ilmoittelevia liikkeitä.

Pisteistä

Kun arvostelija antaa pisteet pelille, olisi hyvä jos hän kirjoittaisi numeron perään esimerkiksi 50 = keskitasoa, 70–80 = hyvä ja yli 80 = erinomainen. Näin uudet tilaajat saisivat käsityksen peleistä ja arvostelijoiden keskinkertainen raja olisi suurinpiirtein sama.

Missä ohjelmointi?

Pisteiden jakauma on hyvin yksinkertainen: 100 on maksimi ja 0 on minimi. Eli yli 90 pistettä saaneet saavat Pelit Huippu -tunnuksen, eli se kertoo, että peli on todella (luokassaan) erinomainen. Siitä sitten alaspäin, mutta kannattaa vertailla pelityyppejä, ei pelejä. Pelin laadun pitäisi kyllä selvitä itse arvostelusta.

Luotettavuus kärsii

Olen huomannut peliarvosteluiden luotettavuuden heikkenemistä. Syypäitä ovat herrat Kaj Laaksonen ja Tapio Salminen, joka ei edes tiedä, onko oma Roland GM-yhteensopiva. Laaksosesta on jo kerran valitettu (Railwood Tycoon Deluxe), lisäksi NHL Hockey vaatii 2 megatavua EMS:ä, eli jos keskusmuistia on 2 megaa, peli ei toimi.

JATT

Jokainen tekee virheitä, kukaan ei ole kaikkitietävä. Luotettavia herrat kuitenkin ovat siinä missä muutkin.

Pelit teeveehen

Nyt kuin olette vakiinnuttaneet asemanne parhaana sekä näyttävimpänä pelialan lehtenä, miten olisi pieni sivuhaarake? Tarkoitan televisio-ohjelmaa, jossa esiteltäisiin yhä laajenevalle tietoharrastajien ryhmälle uusia

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk**. 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk**. 4K03

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 59 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 4C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ____ kpl.** 4C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

pelejä ja hyötyohjelmia. Elämme aikaa, jossa sanat media ja interaktiivisuus eivät ole kenellekään vieraita. Televisio vahvistaisi asemaanne entisestään. Näen jo nyt sieluni silmillä Nirvin pelaamassa Doomia TV-vastaanottimessani.

Xanadu

Televisio-ohjelmia tekevät eri hemmot kuin me. Toisaalta olemme osa Helsinki Mediaa, joka omistaa myös esimerkiksi HTV:n... Perjantaisin tulevassa Flashissa muuten on peliarvosteluosuuskin, jollette ole huomanneet.

Tilauspuhelimessa vikaa

Miksi tilauspuhelimenne (120 670) ei vastaa, vaan sieltä kuuluu ihmeellinen piippaus: piiip pi piii?

Kiittäen ja kumartaen

Ei siinä ole vikaa. Ääni on jonotussääni, eli siellä on ruuhkaa, koska tilauspuhelin palvelee myös muita kustantajan lehtiä. Jonota vähän aikaa (korkeintaan 5 minuuttia), niin linja vastaa. Voit myös lähettää postikortin tai lehdessä olevan kortin ja kirjoittaa asiasi.

Clone Wars

Nyt se on sitten varmaa! Star Wars -elokuvien kolme ensimmäistä osaa filmataan yhtä aikaa ja George Lucas lupasi, että tuo ensimmäinen elokuva ilmestyy Valloissa elokuvateattereihin 25.5.1994. Kaksi seuraavaa elokuvaa ilmestyvätkin sitten vuoden välein. Joten tuo kolmas elokuva ilmestyy tasan 20 vuotta ensimmäisen Tähtien sodan jälkeen!

Kerrottakoon nyt siis se vielä, että osat 1–3 kuuluvat Star Wars -sarjaan ja niiden yhteisnimenä on The Clone Wars (Kloonisodat) ja osat 4–6 on jo elokuvateattereissa nähty. Star Wars -sarjahan on itseasiassa yhdeksänosainen elokuvasarja. Clone Wars -elokuvissa ei tulla näkemään vanhoja tuttuja näyttelijöitä, koska elokuvat tapahtuvat paljon ennen elokuvia 4–6.

Tiedot ovat MAGUS-roolipelilehdestä nro 18, 4/93. Magus puolestaan ilmoittaa tietojensa perustuvan USA:ssa ilmestyviin Entertaiment Weekly- ja Newsweek-lehtiin.

P. Skywalker & T. Solo

Rikkaita pelaajia

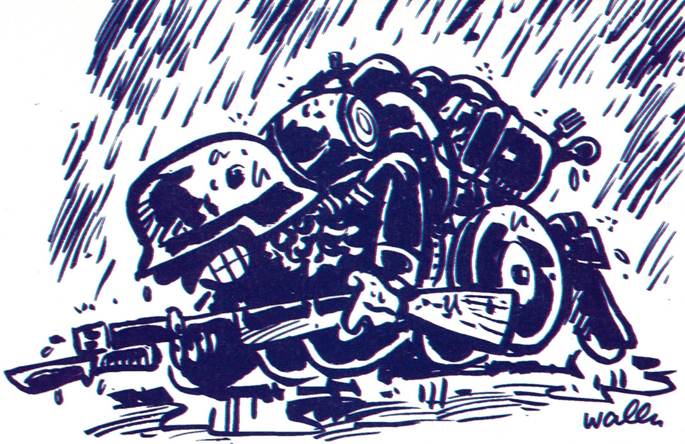
Pelien ja tietokoneiden yhä kehittyessä voidaan kysyä: onko tässä enää mitään järkeä? Yhä useammat ostavat uuden ja kalliin tietokoneen viimeisillä rahoillaan. Mitään muuta ei enää ajatella kuin tehoa ja nopeata konetta. Samaan hengenvetoon kehutaan, kuinka ei itse sitä tarvitse ja kuinka sattui vain olemaan rahaa, vaikka todellisuudessa rahat ovat tiukalla.

Suurimpana syynä tähän ovat peliarvostelijat, jotka kehuvat omia tehomyllyjänsä ja kauhistelevat, kun 486/50:llä peli on tökkimistä ja kauhean epäpelattava. Sound Blasterikaan ei enää riitä, pitää olla Roland. VGA-näyttökin näyttää pelkkiä palikkoja, kun SVGA näyttää valokuvamaista grafiikkaa. Tämmöisillä pikkuseikoilla ei ole pelin kannalta mitään merkitystä, vaikka arvostelijat antavat toisenlaisen kuvan. Ja turha on väittää, että jokaiselta löytyy pöydältä tällainen unelmakone, vaikka sitä yritätte saada aikaan. Lisäksi todellista tehoa vaativat vain muutamat pelit, useimmat pyörivät aivan joka jätkän halvalla kokoonpanolla. Mutta kun tämä "tehoarvostelija" on tottunut nopeuteen, on hänelle täysin käsittämätöntä edes ajatella odottaa joitakin pieniä latausketkiä. Ja niin menee taas joku rivakan 386:n omistaja halpaan ja ostaa uuden 486:n; näyttää uusimpia tehopelejä kaverilleen, joka kateudesta vihreänä ryntää kauppaan ja ostaa tehokkaamman koneen ja niin edelleen. Kehotankin peliarvostelijoita unohtamaan tällaiset pikkuseikat ja arvostelemaan peli kokonaisuutena ja ennen kaikkea lopettamaan uuden ja nopean ihannointi.

Rikas, muttei sentään NIIN rikas

Peliarvostelijat eivät ole johdattamassa lukijoita harhaan, vaan pelitalot ovat itse harhateillä. Pelit kehitellään nykyisin valtavan nopeilla koneilla, ja monesti ne eivät yksinkertaisesti toimi hitaammilla.

Oman tarpeen kartoittaminen lähtee itsestä: jos pelaa rooli- ja seikkailupelejä tai toimintapelejä, 386 on täysin riittävä. Jos taas pelaa esimerkiksi lentosimulaattoreita, alkaa osa köhiä ja omaa nautintoa ajatellen 486 on parempi. Jokainen pelaaja ei kuitenkaan missään tapauksessa tarvitse nopeaa konetta, mutta myönnettävä on, että 286 alkaa olla taakse jäänyttä elämää. Mitä tulee "tehoarvostelijoihin", niin muista, että kirjoittajamme on järjestään pelaamista ihan oikeasti harrastavia ihmisiä, ja heillä on outo tapa sijoittaa rahansa harrastukseensa. Jokainenhan haluaa aina parempaa, nicht war?



Sierra vs Lucas

Nimimerkki "We hate matos", joka kirjoitti lehteen 8/93, arvosteli lehteen 7/93 kirjoittaneen "Maanmatosen" tekstiä Sierran ja Lucasin käyttöliittymän vertailussa. Tähän haluaisin hieman puuttua. Sierran käyttöliittymä on tuhat kertaan nopeampi ja helpompi käyttää kuin Lucasin. Myös sanoit Sierran pelien musiikkia huonoksi. Oletkohan koskaan pelannut muun muassa Gabriel Knightia tai Quest for Glory 4:sta? Sierran peleissä myös juoni on huomattavasti selkeämpi, esimerkiksi Gabriel Knight, kun taas esimerkiksi Sam & Max Hit the Road -pelissä apinan perässä juokseminen alkoi hieman kyllästyttää! Toivottavasti ymmärrätte, että Sierra on parempi kuin Lucas.

Sierran puolesta

Nyt keskustelu meni taas eipäs-juupas-linjoille. Sovitaan, että molemmat ovat hyviä ja makuasioista ei kannata kiistellä. Annetaan sekä Lucasin että Sierran käyttöliittymien kehittyä rauhassa ja lopetetaan jankuttaminen tähän.

Solttutytölle ja Ding Dong Fantasielle

Vihdoinkin sielunSISARIA. Olen samaa mieltä kanssanne: aina kun mainitsenkaan joistain Amigan peleistä, joista olen kiinnostunut, niin eiköhän katsota silmät ristissä ja aleta piruilla. Ja sitten vielä tämä roolipeli-innostukseni... ainakin te kaksi ymmärrätte. Entä sitten vanhemmat? Valittamassa koko ajan "poikamaisuudesta". Että tällainen tapaus!

Perianthalasa the Fantastic -80

Ja nyt jokainen lukijatyttö lähettää postikortin toimitukseen, jotta saamme selville, kuinka paljon teitä oikeastaan onkaan. Korttiin kone ja mielipeli, ja sitten odotellaan, jospa se posti toisi jotakin takaisinpäinkin!

Vaikeustaso esiin

Miksi ette laita esiin pelin vaikeustasoa? Olisi helpompaa osta pelejä.

Myöhäinen Joni Louhelainen

Vaikeustaso selviää periaatteessa arvostelulaatikon kohdasta kynnys. Mutta mikä on toiselle vaikea, on toiselle helppo.

Arvostelijoista

Pelit 6/93:ssa nimimerkki H.Ö. sanoi, että jos peli tulee toiselle koneelle, arvostelijan täytyisi olla sama. Olen samaa mieltä. Kun eri arvostelija arvostelee pelin, hän voi antaa paljon paremman/huonomman arvosanan, vaikka peli olisikin samanlainen kuin alun perin testatulla koneella. Sama arvostelija osaa sanoa, onko peli samanlainen kuin alkuperäinen. Kuinka taitava pelaaja on oltava, jotta pääsisi Pelit-lehden avustajaksi? Hyvää jatkoa upealle lehdelle!

12-vuotias ikuinen tilaajanne

Arvostelijoilla ei välttämättä ole kahta konetta, siksi eri arvostelijat. Pelit-lehti ei tällä hetkellä tarvitse lisää avustajia, kuulutamme sitten kun tarvetta ilmenee.

Paras peliväline

Peliarvostelujen spekseihin voisi lisätä, mikä peliväline (joystick, hiiri, näppis) on suositeltavin.

Sturm kirkas kalpa

Selviää yleensä ainakin tekstistä.

**Ps.
Tex Spexiä
taas ensi
numerossa!**

goodwill

YKSI ON YLITSE MUIDEN.

TDK®

Disketin laadusta on turha tinkiä.

Jos valitset halvimman, se voi koitua kalliiksi.





TDK HD- ja DD-levykkeet saat sopuhintaan jälleenmyyjiltä kautta maan.

Absoluuttista voimaa jonka takana on TDK.

UUTTA!

Nyt täysi valikoima suorituskykyisiä elektroniikan alkaliparistoja. Kannattaa kysyä.



Näistäkin vastaa
AUDIOVOX OY

TDK! A I N A P A R E M P I .

Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Doom aiheutti valtaisan postitulvan toimitukseen. Valehtelematta saimme kymmeniä Doom-vinkkejä ja tällä kertaa paljastamme tien episodien 1 & 2 salatasoille. Tärkeimpien salahuoneitten paikkoja kaivataan: niitä ei kukaan ole vielä lähettänyt.

Ja pelipalkinto lähtee tälle kertaa nimimerkille PJM hyvistä ja ajankohtaisista vinkeistä.

Ja posti osoitteeseen
Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Civilization

Amiga Nikke nikkaroi harvinaisemman vinkin Amigalle: yleensähän heksaeditointi on PC-puolen touhuja, ainakin vinkeistä päätellen.

Tallenna pelisi ja lataa tallenne heksaeditoriin. Tallenne on nimellä civilX.sve (X=tallenteen numero.) Ensimmäisen rivin ensimmäisen lukusarjan kaksi viimeistä lukua kertovat kansallisuuden.

01	valkeat
02	vihreät
03	siniset
04	keltaiset
05	vaaleansiniset
06	pinkit
07	harmaat
08	barbaarit

Ensimmäisen rivin komannen lukusarjan kaksi viimeistä numeroa kertovat vaikeustason.

00	chieftain
01	warlord
02	prince
03	king
04	emperor

Ensimmäisen rivin kolmannen lukusarjan neljä ensimmäistä numeroa kertovat vuoden.

4000 BC	= F060
3000 BC	= F448
2000 BC	= F830
1000 BC	= FC18
0001 AD	= 0001
1000 AD	= 03E8
1500 AD	= 05DC
1800 AD	= 0708
1900 AD	= 076C
2000 AD	= 07D0

Elite 2

Frontierissa rahan teko on luvattoman helppoa, mikä pilaa muuten hienon pelin. Varusta aluksesi matkustajahyteillä ja ota kyydittäviä alukseesi. Ota yhteys aluskauppiaaseen ja yritä ostaa omaa alustasi halvempi alus. Kauppoja ei synny, mutta kauppias antaa silti sinulle välikrediitit. Alustaan kaupitteli **M. Miettinen.**

Empire Deluxe

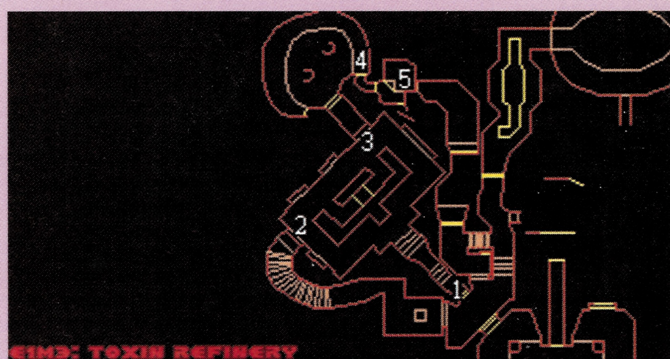
Kun pelaat tietokonetta vastaan, tallenna ja lopeta peli. Lataa se uudestaan, mutta kun kone varmistaa pelaajatietoja, laita koneen tilalle ihminen. Näin pääset tekemään tosi jäynää koneen joukoille. Temppua voi soveltaa vaikka pelaamaan kone ihmisen asemasta, mikäli peliporukka on vajaa tilapäisesti. Imperiumia raukasti sabotoi **T. Sajantila.**

King's Quest 6

Pelit 4/93 ratkaisussa kerrottiin kahdesta tavasta lopettaa Sierran hermoja raastava ja turhauttava peli, nyt **Aleksanteri** antaa vinkkejä toisen reitin alkuun.

Kun sadetaikasi on valmiina, teleporttaa sumujen saarelle. Häkissä ollessasi yritä sammuttaa tuli rievulla ja sitten sadetaialla. Kerää hiiliä pääkalloon, pudota mätä muna sinne ja lisää soppaan hius. Vielä vilkaisu loitsukirjaan ja unitaika on

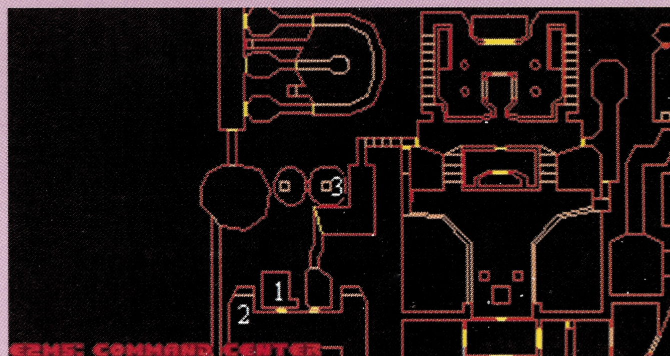
Doom





PC:n epäilemättä parhaassa ampumpelissä on piilotettuja ekstroja, jotka ovat tervetulleita täysin kaupallisiinkin peleihin. Salatasot ja huijauskoodit piristäisivät kummasti vaikka itseään Underworldia.

Knee-deep in the Deadin salataso on sotilastukikiohta, jonne pääsee Toxin Refinerystä. Rymyä ensin örmelöt maahan häiritsemästä ja painele jokaista nappulaa. Halliin, jonka ikkunasta näkyy superparannus, avautuu ovi. Puhdista tietokonehuone ja nappaa keltainen kortti mukasi. Palaa takaisin käytävään, josta tulit tietokonehuoneeseen. Juokse portaat (1) ylös ja länsiseinän pohjoispäähän on avautunut aukko alas (2). Pohjoisseinän itäpäässä on samanlainen reikä (3), jonne pinkaistaan seuraavaksi. Vasemmanpuoleiseen happotunneliin (4) mahtuu sisälle ja tasanteella (5) on salaovi. Konetykin takana on toinen salatie, josta päästee ulos. Nyt vain takaisin tason alkuhalliin, jossa happoon onkin noussut kulkusilta. Sinisen avainkortin vaativan oven takaa voi käväistä hakemassa toisenkin superparannuksen.





Shores of Hellissäkin on salainen taso, nimittäin Fortress of Mystery, jonne pääsee Command Centeristä. Pamauta pääkallonamiskaa huoneessa (1) ja kipaise portaat (2) ylös. Päädyt keskelle Kadotettuja Sieluja kammiossa (3), jonka seinässä on ovi. Ovesta pääset seuraavaan kammioon ja kun olet salatasolla, juokse! **PJM** etsiskeli salaisia tasoja.

Ja Doomin huijauskoodithan ovat:

IDCHOPPERS	moottorisaha
IDCLEV	siirtyy episodien ja tasojen välillä
IDDQD	kuolemattomuus
IDDT	täydentää karttaa
IDKFA	haarniska, aseet ja ammukset täyteen
IDMYPOS	koordinaatit heksana
IDSPISPODP	seinät eivät ole este

Nämä eivät enää 1.2.:ssa toimikaan, hähää.



Star Flight

AJS kartoitti vanhemmanpuoleista, mutta silti aikoinaan niin kiehtovaa avaruusseikkailua. Maassa (163–46) on useita tavaroita ja Marsin pohjoisnavallakin kannattaa käydä. Käytä Fluxeja oikoteinä aina kun mahdollista.

Tavara:	Paikka:
Tesseract device	18–50
Red Sylinder device	112–200 (Koan 3)
Black Egg	238–189
Ring device	215–86
Rod device	180–125
Crystal Cone	20–198

Fluxit:

Lähtö:	Tulo:
128–105	146–112
126–087	173–088
148–166	170–093
107–082	118–107
101–083	142–051
098–079	069–066
189–190	178–127
217–080	176–123
180–086	238–153
232–040	181–051
248–001	055–099
190–028	194–135
095–082	149–096
234–168	109–203
106–139	064–182
064–186	031–184
035–186	023–199

valmis. Siirry vuorisaarelle ja huipulta löydät mustan pegasoksen. Käytä unitaikaa ja pääset manalan esikartanoon (Shores of Hell?), josta kuollut hallitsijapariskunta löytyykin. Juttutuokion jälkeen jatka matkaasi manalan porteille.

Nethack 3.1

Turisti nimeltään **Eero Hentonen** läjäytti pinkan vinkkejä ehkä parhaaseen roolipeliin kautta aikojen.

Tunge jalokivesi arkkuun ja potki sitä muutaman kerran, jolloin valekivet hajoavat. Jos osaat kontrolloida muodonmuutostasi ja sinulla on pino maagisia sormuksia, muutu kivimyyräksi. Pistele sormukset poskeesi ja 30 prosentin todennäköisyydellä saat sormuksen kyvyn itsellesi.

Jos loitsukäärö luetaan humalassa, lopputulos on yllättävä, esimerkiksi enchant armor -käärö tekee haarniskasta ruostesuojatun. Syömällä lisko tai happolimanuljaska ei cockatricen kivettämiskyvystä ole haittaa. Lohikäärmeitä syöpöttelemällä saapi kunnollisen immuniteetin. Nimeämällä kauppias voi suorittaa useimmissa kaupoissa myymälävarkauden. Kissa nimeltä Morris ja koira Spuds ovat melko erikoisia.

Populous 2

Hulluna Bullfrogin kalssikkoa pelannut **Sierra-hullu** raportoi koodin ADKIWAJECGWPZALN antavan elementit täyteen kokemusta. Eiköhän näillä eväillä Zeuskin kukistu.

Quest for Glory 4

Jos Tanyan pelastamisen jälkeen kuulet majatalonpitäjien vollottavan yöllä etkä saa postia Katrinalta, pelisi bugaa ja tarvitset qg4not.exe-nimisen patchin. Pelit-BBS:stä kannattaa hakea muutkin korjaukset, ilman niitä tulee isoja ongelmia.

Hiippaile yöllä rämeelle ja pudota makeisia maahan. Sieppaa will-o-wispit pulloon ja valaise sillä Dark Onen obeliskia. Käytä Dark Onen merkkiä koloon ja tavaa Avoozl.

Luostariin pääsee näyttämällä Dark Onen merkkiä hexapodille: varas tietysti kiipeää iskuhaan avulla sisään hämärän tultua. Käytä kuivettuneeseen Dominoviin Rehydration Solutionia, jonka saat tohtori Craniumilta, häneltä saa myös tyhjiä pulloja liman keräämistä varten. Bonsain pelastaminen tapahtuu force bolteilla tai kiipeämällä köydellä sopivaan kohtaan.

Varkaitten killassa olevan kassakaapin saa avattua tavaamalla Flitch. Huomaa, että kirjainten välissä olevat viivat vastaavat myös kirjaimia. Tynnyrilukko aukeaa lukemalla kirjasta runon ja soveltamalla sitä, kuten kryptan lattialuukkua. Ennen kuin kipaiset hakemaan varkaitten pomolle pystin, hae kaupasta paperipussi.



Gabriel Knight



Aikuisempaan makuun maistuvia seikkailupelejä ei ole monia, mutta Sierran Gabriel Knight onkin sitten ehdottomasti lajityyppinsä valioyksilöitä. **PJM** sovitteli isien syntejä ja vinkittää muutamia vaikeimpia kohtia.



Murhapaikalle pääsee, kunhan hankkii mimicin peräänsä puistossa ja tallustelee moottoripyöräpoliisin luo. Kun lainvartija pinkoo pellen jälkeen, salakuuntele pyörän radiota. Molseyn luona käväistessä kannattaa sabotoida ensin termostaattia ja napata poliisimerkki kahvitauolla. Pyydä tietokonetta näpertävältä naiselta kansio voodoomurhista. Kun sinua valokuvataan, liukene kampaamaan tukkaasi ja kopioi kansio. Sosialisoi käärmeen nahka, kun Moonbeam Residencen ennustaja tanssii matelijansa kanssa.

Star Control 2

Jos alussa tappelut tuntuvat liian vaikeilta, kurkkaapa Gandalffin kristallipallosta alusten nimiä. Tee varmuuskopiot .shp-tiedostoista ja nimeä human.shp hunam.shp:ksi. Nimeä chhmr.shp human.shp:ksi ja vielä lopuksi hunan.shp chhmr.shp:ksi. Näin sinulla on Chhmmrien Avatar -hävittäjä heti käytössäsi.

Syndicate

Mosambikin Gauss Gunin hankkiminen hoituu helposti noudattamalla **T.J.-832:n** ohjeita. Ase on kadun päässä olevassa rakennuksessa ja sen luokse täytyy kulkea talon alakerrasta eikä katolta. Ennen kuin astut sisälle, neutraloi paikalla piileskelevät vihollisagentit vaikka minitykeillä. Lopuksi nappaa ase mukaasi ja ota hatkat. Kun pelaamiseen tulee vaikka ruokatauko, kannattaa jättää peli tutkimusruutuun, jolloin rahaa ja tekniikkaa kertyy aivan itsestään.

Ultima 7: Serpent Isle

Lataa peli kaikkien ultimistien jo tuntemalla koodilla SERPENT MANIMAL ja teleporttaa kohtaan (1683, 0140 dec). Nappaa mukaasi reppu oven takaa. Raivaa tiesi alttarille. Laita blackrockit koloihin ja seuraavaksi silmät alttarille. Lopuksi iske käärmepysti palasiksi miekalla, joka on repussa. Loppukemuja katseli **Kemu**.

Jos haluat paljon rahaa ja hyviä aseita helposti, niin seuraa **Gabriel Knightin** ohjeita, eli etsiydy Moonshadessa MageLordin palatsin valtaistuinhuoneeseen. Istuimen takana on vipu, joka avaa oven aarrekammioon. Kultaharkot voi vaihtaa kätevämmäksi valuutaksi Bucian luona. Kuolleilta pikemaneilta kannattaa haltuunottaa kaikki arvokas ja myydä ruhot krematorioon Monitorissa. Tulimiekka toimii myös soihdun korvikkeena. Huijareille mielenkiintoinen teleportaatiokohde on x:X y:XX.

Curse of Enchantia

PJM auttaa ongelmalliseen luolaan eksyneitä seikkailijoita. Aluksi poimi mukaasi merilevää ja paina nappia ison kiven vasemmalla puolella. Kerää luolastosta neljä isoa, keskikokoista ja pientä kiveä. Vie ne kivenmurskaajalle, jolloin saat köyden.

Etsiydy luolaan, jonka seinässä on neljä aukkoa. Ota aukosta oksanpalanen. Hae monitori ja kulje luolaan, jossa on lauta. Ota lauta ja sido se isoon kiveen. Viskaa monitori ilmaan, poimi magneetti ja pudottaudu takaisin alas. Palaa monitorihuoneeseen. Sido naru magneettiin ja pudota se reikään. Etsi kivien seasta kultaraha ja mene ison olennon luokse. Sido naru kahden kepin väliin. Ota nahanpala mukaasi ja suuntaa toivomuskaivolle. Heitä rahasi kaivoon ja suunnista sitten kivivyöryn luokse. Pane kypärä päähäsi. Kaivon pohjalla hyppää ämpäriin ja sido nahanpalanen oksaan. Kiinnitä merilevä oksaan ja pue hökötys vielä päällesi ja pääsetkin ulos kaivosta.

Jäälinnassa salaovet aukeavat heittelemällä noppia. Kun kohtaat velhon, kävele eteenpäin ja hyppää ylöspäin kun hän muuttuu keltaiseksi. Lopulta olet valtaistuimella, jolta jättiläiskäsi sieppaa sinut mukaansa. Käytä aurinkoöljyä ja etsi tulitikkurasia. Pane tulitikku peikon jalkaan ja sytytä se. Tappelun jälkeen ota vaahtosammutin ja pääset takaisin kylään.

SILVERADO PELIKAUPPA

Osta pelejä ja säästä!!!

Yli 350,– kertaostoa: Hiirimatto kaupanpäälle (arvo 29,–)
Yli 600,– kertaostoa: 10 kpl diskettejä HD tai DD kaupanpäälle (arvo 69,–)
Yli 1000,– kertaostoa: 10 kpl diskettejä ja hiirimatto kaupanpäälle (arvo 98,–)

Tarjous koskee PC-, CD-ROM- ja AMIGA-pelejä ja on voimassa 15.5.94 asti.

PC-tarjoukset huhtikuulle:

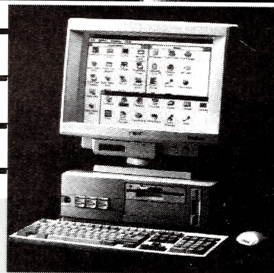
- ULTIMA VIII 339,–
- ULTIMA VIII SPEECH PACK 189,–
- GREAT NAVAL BATTLES 2 339,–

Hinnat voimassa myymälässämme Kaupparaitti 13, 00700 HKI. Puh. 347 1764.
Yli 500,– tilaukset postikuluitta. Alle 500,– tilaukset postikulut lisätään.

AMIGAT

AMIGA 1200 alkaen 2.999,-
AMIGA 4000-30-170 9.995,-

486 33MHz, 170MB kovalevy 2MB RAM, 14" SVGA 5,995,-
486 40MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA 6,995,-
486 66MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA 8,995,-
486 66MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA 9,695,-



SEGA MEGADRIVE 999.-
SEGA MEGADRIVE II 1395.-
SEGA MEGA CD 2695.-

Erä käytettyjä 386-25 ja 33MHz pelikoneiksi alk. 2495.-

AMIGALLE

AMIGA 1200 muistikortit alk. 1195.-
Kovalevyt 2.5" 80/130/MB 1995/2395.-
RF332C levyasema 495.-
A500 sisäinen levyasema 449.-
ROM piiri 1,3 tai 2,04 195/395.-
Kickstart vaihtaja A500/600 195.-
A500/600/1200 virtalähde 495.-
Stereo äänendigitoija OMNI 395.-
Midi interface A500 - 4000 195.-
Mikrokytkinhiiri A500 - 4000 129.-
AMIGAN BUS HIIRI 159.-
A2386sx kortti A2000 - 4000 1995.-
Monitori 14" 1084 stereo 1795.-

449.- AMIGA 500 SISÄINEN LEVYASEMA
1942 MONITORI 3995.-
286 emulaattori kortti VORTEX 399.-
AMIGAN 400dpi SCANNERI 795.-

PC-Tarvikkeet

Pöytäkotelo 399.-
Minitornikotelo 495.-
Mediumtornikotelo 795.-
486DLC-33 emolevy 1095.-
486DLC-40 emolevy 1295.-
PC-HIIRI ohjelmalla 99.-
170MB kovalevy 1595.-
210MB kovalevy 1795.-
350MB kovalevy 2295.-
420MB kovalevy 2695.-
1MB SIMM moduli alk. 289.-
500pelin CD-ROM 195.-
486DX-256Kb emolevy Pentium kannalla 795.-
14" SVGA monitori 1024x768 1795.-
SVGA ohjelmat / SVGA Local Bus 1MB ohjaimet alk. 295.-
Super I/O kortti 2xSerial, Printteri, Game, FDD-HDD 149.-
3,5" 1,44MB levyasema/kehikko levyasemalle 299.-/59.-
FAX-Modeemi 9600/2400 PC kortti alk. 495.-
FAX-Modeemi Pocket 14.400/14.400 alk. 2195.-
HP310 MUSTESUIHKUKIRJOITIN 1899.-

MultiMedia

SoundMan MC 459.-
SoundMan MC edullinen 8bit. äänikortti. Yhteensopivuus SoundBlaster 2.0kanssa. Mukana pelejä!
MediaConcept PRO 759.-
SoundBlaster PRO:n kanssa yhteensopiva stereokortti. CD ROM liitimet. Multimediaohjelmisto!
SoundPower PRO16 899.-
Tämä kortti on täysiverinen 16 bittinen äänikortti.



Panasonic tuplanopeus CD-ROM asema. 1599.-

DISKETIT JA BOXIT

tyyppi	10kpl	100kpl	400kpl	1200kpl
3,5"HD LINFORD	4,00	3,10	3,00	2,90
3,5"DD LINFORD	3,59	2,79	2,69	2,59
3,5"HD NIM.	3,59	2,79	2,69	2,59
3,5"DD NIM.	2,95	2,65	2,45	2,25

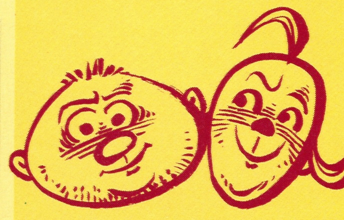
LINFORD ja nimetön 3,5" DSHD levykkeet ovat valmiiksi 1,44MB formaatissa. Lisäksi myönnämme HD levyillemme 100% takuun.

Lukolliset diskettilaatikot
50kpl 100kpl 150kpl
39.- 49.- 59.-
Hiirimatot ja puhdistusdisketit yhdessä 29.- erikseen a´ 19.-

OSTAMME 486 prosessoreita, muistipiirejä sekä SIMM muistikampoja 8 ja 36bittiset.

Postitilauskeskus;
90-666 907

Man & Man Co
Liikkeet;
Merimiehenkatu 26 00150 Helsinki
Tampere puh. 931-2132130
Hallituskatu 13 33200 Tampere



Moritz

Vinkit lukiessa tulee joskus ehkä "tuon minäkin olisin tiennyt" -tunne. Sillä hetkellä ei mieleen juolahda, että on olemassa satoja pelaajia, jotka eivät vinkkiä tienneet ja nämä samat sadat eivät tiedä sataa muuta asiaa, jotka sinä tiedät. Joten älä jätä kanssapelaajiasi epätietoon, vaan postita tietosi vauhdilla ja valaise näin hengenheimolaisiasi, jotka varmasti kiittävät.

General Stoo saa pelipalkinnon upeasta Cannon Fodder -vinkkikokoelmasta.

PS. Koodeissa saattaa olla (On!) virheitä. Ajatelkaapa vaikka koodin EFSEFRT3674D1 kirjoittamista suttuiselta paperilapulta...

Dungeons of Doom

Käynnistä peli komennolla dod bitmap ja saat painamalla Shift V näkyviin kartan, jossa näkyvät kaikki tavarat ja hirviöt. Kirjaimet tarkoittavat seuraavaa: k=avain, d=ovi, t=kilpi, s=miekka, p=sinä ja p=palapelin palaset. Älä ota mukaasi kahta miekkaa yhdelle hahmolle, sillä silloin hahmo ei hakkaa ollenkaan.

Auttaja

Mortal Kombat

Amiga. Tässä fataliteetit oikealle päin:

Kano: 2 x vasen, nappi
Rayden: oikea, 3 x vasen, nappi
Sonya Blade: 2 x oikea, 2x vasen, nappi
Johnny Cage: 3 x oikea, nappi
Scorpion: 2 x alas, nappi
Sub-Zero: oikea, alas, oikea, nappi
Liu-Kang: oikea, alas, vasen, ylös

J-P Viitanen ja Mikko Halonen

Jurassic Park

PC Näppärä tapa päästä ammuskelemaan Raptoreja tässä Oceanin poikkeuksellisen hyvässä lisenssipelissä: Tee varmuuskopiot pelistä ja kopioi JP3D.EXE nimelle JP2D.EXE ja RESOURCE.3D nimelle RESOURCE.2D.

Aki Arvio

NHL Hockey

PC Väsyvätkö kentälliset liian helposti? Asia korjaantuu menemällä kenttäeditoriin ja pistämällä joka kenttään samat pelaajat (samaan järjestykseen) ja ykköskenttäsi on aina jäällä väsymättä, tosin vastustajatkaan eivät silloin väsy. Jos pelaat Montreal Canadiensilla, vaihda vilttiketjun neukkuvahvistus ykköskenttään ja johan tulee puhtia ampumiseen ja nopeuteen. Varjopuolena tosin Oleg on kevyt, joten hänet voi helposti ajella.

Gandalf

Creatures

Amiga Paina pause päälle ja kirjoita FINE KETTLE OF FISH. Nyt seuraavat näppäimet ovat:

C Cheat mode OFF
F1 Taso 1.1
F2 Taso 1.2
F3 Torture 1
F4 Taso 2.1
F5 Taso 2.2
F6 Torture 2
F7 Taso 3.1
F8 Taso 3.2
F9 Torture 3
F10 Seuraava taso

Gabriel Knight

Desert Strike

Näiden koodien jälkeen pitäisi pelaamisen olla helpompaa:
TQQQLOM - saat 9 elämää
BQQQAEZ - paina pelissä vielä F9 ja tapahtuu jotain hauskaa.

Markus Miettinen

Deep Core

Amiga Kirjoita pelin aikana seuraavia litanioita, jos haluat jotain jäynää tapahtuvan:

I NEED OXYGENE – Happi täyteen
I NEED ENERGY – Energia täyteen
TRAINER MODE – Kaikki loputtomaksi!

Kirjoita nämä options-ruudussa
REANIMATOR – Pääsy leveleille 4–6
PSYCHONAUT – Pääsy leveleille 7–9

Gabriel Knight

Ducktales

PC Luolien läpipääsyohjeet:

Too-Pei: VAV, VYV, VAV, VAV, OAV, OAV, OAV, OAV, OYV, OAV, OYV, OAV, OYV

Siberian Ice Caves: VYV, OYV, VYV, VYV, OYV, OYV, VYV, VYV, VAV, VAV

Ali Baba's Cave: VYV, VYV, VYV, VYV, OYV, OYV, OAV, OAV, VAV, OAV, OAV, OYV

Bu-Gazzi: OAV, VAV, VAV, OAV, OYV, OYV, OAV, OAV, OAV,

Swansylvania: OYV, VAV, OYV, VAV, OYV, VYV, VYV

Labyrinth of Crete: OYV, OYV, OAV, OAV, OYV, OAV, OAV

Carlsbad Caverns: VYV, OYV, OYV, OAV, OYV, OYV, VYV, VYV, VAV

Klondike Mines: VYV, VAV, OAV, OAV, OAV, VAV, VAV, OAV, VAV, VAV, OAV, OYV, OYV

Emerald Isle: VYV, OYV, VYV, VYV, OYV, OYV, VYV, VYV, VAV, VAV

Lost City of Atlantis: VYV, OYV, OYV, VYV, VYV, VYV, VYV, OYV, VYV, OYV

Bolognia: VYV, VYV, VYV, VYV, OYV, OYV, OAV, OAV, VAV, OAV, OAV, OYV

Palle

Alien Breed '92

Amiga Kirjoita mihin tahansa Intex-systeemiin I WANT FISH (välilyöntien kanssa) ja seuraavat näppäimet toimivat:

F1	Pelaaja 1 kuolee!
F2	Pelaaja 2 kuolee!
F3	Extra-avaimia pelaaja 1:lle
F4	Pelaaja 1 menettää elämän
F5	Pelaaja 2 menettää elämän
F6	Tuhoaa levelin
F7	Siirry seuraavaan tasoon
F8	Kävele seinien läpi

Gabriel Knight

Amiga Action Replay -vinkkejä

Bubble Bobble	TFD C091EE	elämät pl1
Bubble Bobble	TFD C091EF	elämät pl2
Premiere	TFD C114F8	energia
Premiere	TFD C114F6	ammukset
Premiere	TFD C114FA	elämät
Dragon Ninja	M C3B082	elämät
Blues Brothers	M 45C9C	energia
Project X	TFD C0B932	elämät
Turrican 2	M 7871	energia
Walker	M C066FF	elämät
Crazy Cars 2	TFD 130D2	boostit
Sidewinder	M 1092D	elämät
Superfrog	M C017D1	energia
Hugo	TFD C153C8	elämät
Escape from the Planet of the Robot Monsters	M 3783B	elämät

Bear

Zool 2

Amiga Kirjoita intro-ruudussa (kun teksti "press fire for options" on näkyvillä):

Creamola	10 elämää
Vision	20 elämää
Kickass	uudelleen käytettäviä pommeja
Napolean	bonustaso
Oldenemy	aika pysähtyy
Toughguy	näkymättömyys
Sesame	aloittaa tason 1
Ronson	aloittaa tason 2
Funkytut	aloittaa tason 3
Hissteria	aloittaa tason 4
Marrobone	pysäyttää pallon bonustasolla
Bumblebee	painamalla returnia voit hyppiä tasoilla

Cannon Fodder

Amiga Joitakin vinkkejä pelin vaikeimpiin tasoihin.

Mission 5 Phase 2:
Tuhoa ensimmäinen talo ja hae alueen alareunasta singot. Mene yhdellä miehellä ruudun alareunaa pitkin ja ammu singolla tarkka-ampujat. Jatka vesistön yli ja tuhoa talo, mutta varo bazooka-ukkoja. Käy lopuksi tuhoamassa alueen yläreunan talot ja viholliset muilla sotilailla.

Mission 5 Phase 3:
Räjäytä aluksi kaikki joen samalla puolella olevat talot ja viholliset sekä hyppyrin kohdalla vastakkaisella puolella oleva tarkka-ampuja. Älä hyppää hyppyristä lumikissalla, vaan ylitä joki muutamalla miehellä. Heti joen jälkeen tulee tarkka-ampuja, jonka tapat ja sen jälkeen muut viholliset.

Mission 6 Phase 1:
Tuhoa ensimmäinen talo ja laskeudu alas kanjoniin. Käy räjäyttämässä oikean alareunan talo. Räjäytä käsikranaatilla reikä keskellä olevaan aitaan ja hae tarvittavat ammukset. Tuhoa singolla talo ja alhaalla odottava tarkka-ampuja sekä lopuksi muut viholliset.

Mission 7 Phase 1:
Anna kaikki aseet yhdelle miehelle ja etene varovasti eteenpäin tuhoten rakennukset. Tarkka-ampujat kannattaa nitistää konekiväärillä, sillä sinkoja ei ole tarpeeksi. Käy lopuksi tuhoamassa alkuruutuun ilmestyneet viholliset.

Mission 7 Phase 3:
Tapa kaksi ensimmäistä vihollista ja ota lumikissa käyttöön. Etene hyppimällä hyppyreistä ja tappamalla viholliset. Anna kaikki singot yhdelle miehelle, joka tappaa vihollisen neljä tarkka-ampujaa. Tuhoa sen jälkeen talot, mutta varo tappamasta eskimoa.

Mission 8 Phase 1:
Hae alueen yläreunasta singot, mutta varo ansoja. Lähesty taloja ja ammu kaikki viholliset. Siirry nopeasti joen reunaa ylös, josta voit ampua talot ja vihollisen tarkka-ampujat.

Mission 8 Phase 2:
Ammu ensimmäinen vihollinen ja etene nopeasti vasemmalle tappamalla samalla molemmat tarkka-ampujat. Anna yhdelle sotilaalle puolet aseista ja etene vasemmalta kiertäen koko alueen ympäri tappaen kaikki viholliset tarkka-ampujat. Viimeisteltyäsi kaikki kahdeksan tarkka-ampujaa, mene tykille ja pamauta kaikki talot hajalle. Tapa lopuksi jäljelle jääneet viholliset.

Mission 8 Phase 3:
Etene viidakossa varoen ansoja ja miinoja. Hae vasemmalta alareunasta 50 ohjusta, jotka ovat piilossa pensaan alla. Mene mies kerrallaan taloja kohti tappaen samalla kaikki tarkka-ampujat. Tuhoa talot mahdollisimman nopeasti, etteivät viholliset ehdi tulla ulos niistä.

Genelar Stoo

Action Replay -pokeja C64:lle:

Shadow Warriors	Poke 31185,173	loppumaton aika
Shadow Warriors	Poke 34665,234	loppumattomat elämät
Shadow Warriors	Poke 35002,173	loppumaton energia
Shadow Dancer	Poke 17063,173	loppumattomat elämät
Shadow Dancer	Poke 7367,173	loppumattomat taiat
Turrican 2	Poke 3085,173	loppumaton aika
Turrican 2	Poke 19319,0	loppumattomat aseet
Turrican 2	Poke 19239,96	loppumattomat elämät
Teenage Mutant Hero Turtles	Poke 14473,96	loppumaton energia
Teenage Mutant Hero Turtles	Poke 23063,173	loppumaton aika
Eswat	Poke 6141,173	loppumattomat elämät pl1
Eswat	Poke 6165,173	loppumattomat elämät pl2
Pitfighter	Poke 21942,181	loppumattomat elämät pl1
Pitfighter	Poke 33952,181	loppumattomat elämät pl2
Twinworld	Poke 15749,173	loppumattomat elämät
Narc	Poke 26088,0	loppumattomat ammukset
Narc	Poke 28279,173	loppumattomat krediitit
Flimbo's Quest	Poke 5628,173	loppumattomat elämät
Flimbo's Quest	Poke 10392,173	loppumaton aika

Antti L.

Litil Divil

Pelkän divil-käskyn sijaan kirjoita seuraavasti:
divil KmCiNpOckKeT voit hyppiä tasoja painamalla F1:stä
divil Nicole.-.voit kävellä huoneiden läpi painamalla shift P
divil MEANING - shift T:llä saat energiaa
divil Donkey - painamalla T saat lisäaarteita
divil Grumpy - painamalla K saat lisäavaimia



Koodikimara

Chip's Challenge

C64 TasoKoodi

Taso	Koodi
1	BDHP
2	JXMJ
3	ECBQ
4	YMCJ
5	TQKB
6	WNLD
7	FXQO
8	NHAG
9	KCRE
10	UVWS
11	CNPE
12	WVHI
13	OCKS
14	BTDY
15	COZQ
16	SKKK
17	AJMG
18	HMJL
19	MRHR
20	KGFP
21	UGRW
22	WZIN
23	HUVE
24	UNIZ
OORTO	
25	PQGV
26	YVYJ
27	IGGZ
28	UJDO
29	QGOL
30	BQZP
31	RYMS
32	PEFS
33	BQSN
34	NQFI
35	VDTM
36	NXIS
37	VQNK
38	BIFA
39	ICXY
40	YWFH
41	GKWD
42	LMFU
43	UJDP
44	TXHL
45	OVPZ
46	HDQJ
47	LXPP
48	JYSF
49	PPXI
50	QBDH
51	IGGJ
52	PPHT
53	CGNX
54	ZMGC
55	SJES
56	FCJE
57	UBXU
58	YBLT
59	BLDM
60	ZYVI
61	RMOW
62	TIGW
63	GOHX
64	IJPQ
65	UPUN
66	ZIKZ
67	GGJA
68	RTDI
69	NLLY
70	GCCG
71	LAJM
72	EKFT
73	QCCR
74	MKNH
75	MJDV

Alien Breed 2

Taso	Koodi
2	353828
3	108383
4	370101
5	982822
6	847464
7	737373
8	928112
9	287364
10	193831
11	090921
12	309383
13	101221
14	103992
15	998112
16	125332
17	091233

Spacie -80

Lyhyestä vinkki kaunis...

World Class Golf

Pallosi ollessa ilmassa paina pausea ja pallosi lentää paljon kauempana kun jälleen otat pausen pois päältä.

Ski or Die

PC Acro Aerialsissa saat täydet pisteet ottamalla ensin täyden vauhdin ja sitten painamalla ylös, alas, vasemmalle ja oikealle.

Gandalf

Secret Agent

Painamalla kirjaimia D, B, N ja O saat warpata mihin tasoon haluat.

Ville Vainio

Crystal Caves

Painamalla kirjaimia E, T, X ja N saat hypätä mihin tasoon haluat.

Ville Vainio

Operation Wolf

PC Pääset helposti listoille kuolemalla ensimmäisessä tasossa aivan lopussa ja saat jatkaa tason alusta samoilla pisteillä.

Ville Vainio

Epic Pinball

PC Valitse jokin rata ja sieltä options. Kun kohta balls välkkyy paina F1 ja saat yhden lisäpallon.

Tentacle

Lotus I

Kirjoita ykköpelaajan nimeksi MONSTER ja kakkospelaajan nimeksi SEVENTEEN ja aloita peli.

Tomi M.

Cosmo's Cosmic

PC Joissakin kentissä on iso punainen kukka. Hyppää kukkaan aivan nupun keskelle ja odota hetki.

Velociraptor

Pipe Mania

PC Paina F kun olet saanut kaiken valmiiksi.

Velociraptor

Ducktales

PC Lennä lento-osuuksissa tehtaan läpi.

Velociraptor

Commander Keen 6

PC Paina pohjaan F10 ja W ja saat valita tason 1–18.

Joulupukki

Cannon Fodder

Amiga Kirjoita saven nimeksi JOOLS.

Henry Niveli

Populous 2

Kirjoita special codes kohtaan MUSIC.

Jussi Norio

Pitfighter

Kirjoita LOBSTERS, jonka jälkeen numeronäppäimet hyppivät tasoja, C vie suoraan mestaruustasoon ja L vie "elimination" roundiin.

Jussi Norio

Commander Keen 4–6

Paina yhtäaikaa b, a ja t pelin aikana.

PELIT SEIS?



Selittäkäähän hieman tarkemmin, missä kohtaa peliä olette jumissa, vastaaminen on silloin paljon helpompaa. Ja please, älkää unohtako mainita pelin nimeä! Ja osoite edelleen

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Space Quest II

Mitä pitää tehdä Vohaulin tukikohtaan pääsemisen jälkeen? Olen kierrellyt kerroksesta toiseen ja löytänyt tavaroita. Pitääkö vessassa tehdä jotakin? Miten saa sammutuslaitteet päälle huoneessa, jossa on seinästä tulevia robotteja?

Magius

Hän lähettää sinut orjaksi kaivoksiin, mutta onneksi Vohaulin kätyrit ovat unohtaneet tankata liiturin. Niinpä löydät itsesi keskeltä sademetsää liituriromun kanssa. Tutkiskele hylkyä ja löydät napin, joka on paikanninlähettimen katkaisin. Piileskele puskissa kun Vohaulin miehet lentelevät ylläsi. Suunnaksi viidakko 2. Vessasta pitää ottaa mukaan vessapaperia. Mene robottien naapurihuoneeseen, sytytä vessapaperista kokko roskikseen ja robojen virtapiirit sanovat poks! –sa

Mitä teen kun olen päässyt pois metsästäjän häkistä ja ottanut narun kiveltä?

Sierra-fani

Mene rotkon reunalle, sido köysi puuhun. Laske rotkon päällä irti köydestä ja loikkaa kielekkeelle. Mene tunneliin ja valaise tiesi loistavalla jalokivellä. –sa

Space Quest III

Voisiko joku neuvoa miten uuden aluksen luokse pääsee? Olen pudottanut alukseen yläpuolelta moottorin osan, mutta alhaalta en pääse sen luokse. Mitä pitää tehdä?

Magius

Kiipeä robotin silmään ja tikkaita alas pitkin alempana olevaan huoneeseen. Huoneessa on alus, jonka katossa olevaan aukkoon tiputit varppimotivaattorin. Kiipeä tikkaita apuna käyttäen aluksen katolle ja aukaise luukku. Mene alukseen. Vasemmassa alareunassa on luukku. Pistä reaktori ja johdonpätkät aukkoon ja sulje luukku. Alus on lähtövalmis. –sa

Olen tuhonnut Arnold the Annihilatorin ja saanut näkymättömäksi tekevän vyön. Mitä teen seuraavaksi? Miten pääsen Scumm Softiin?

RR

Mene seuraavaksi Monolith Burgeriin. Telakoidut automaattisesti. Lampsi vasemmalle. Osta Monolith Fun Meal. Syötyäsi löydät paketista Fun Meal -yllärin. Mene pelaamaan nurkassa kököttävää kolikkopeliä. Pelaa peli läpi. Kun ruutuun ilmaantuu vieraskielinen teksti, pystyt kääntämään sen Fun Meal -yllärin avulla. Viestistä selviää, että sieppaaja on Scumsoft, pelifirma. Suuntaa aluksesi kohti Ortegaa. –sa

Conquest of Camelot

Kuinka arvoitus ratkaistaan Jerusalemissa?

Joe Cool

Kun saavut Palestiinaan, pikkupoika vie sinut teelle isäntänsä luokse, joka kertoo sinulle jumalista. Myöhemmin papitar kyselee sinulta jumalista, jolloin sinun täytyy miehen kertoman mukaan yhdistää merkit ja jumalat. Tarvitset myös manuaalin avuksesi. –ts

Willy Beamish

Mitä teen jengin kynsistä karkaamisen jälkeen?

Joe Cool

Suunnista kohti Tootsweetia, josta löydät tutun japanilaisperheen. Kerro heille, että olet pulassa ja he auttavat sinua. Älä puhu mitään poliisista. Japanilaisperhe on saanut ninjakoulutuksen ja lätkii jengin maan rakoon. Illallisen jälkeen japanilaiset heittävät sinut kotiin limusiinillaan ja voit mennä nukkumaan. Seuraavaksi heräät päivään neljä. Ruoki koira ja vie se ulos. Suunnista lautalle ja pääset joen yli. Sen jälkeen mene sammakkohyppelykilpaan. –sa

NHL Hockey

Haluaisimme tietää, miten liigasysteemi kaverin kanssa toimii. Olemme lukeneet manuaalin huolellisesti. Englannin kielen taitomme on hyvä, mutta asia tuntuu olevan huonosti selitetty. Toivomme yksityiskohtaista selitystä.

Lätkäfanit

Larry 6

Mistä saa jakoavaimen, paristot ja viilan?

Lemmy

Hotellin vessasta ei tule vettä, joten kutsu putkimies. Häneltä saat jakoavaimen ja viilan. Riko Artin vessataksi ja auta häntä korjaamaan se pitelemällä taskulamppua. Taskulampusta nappaat patterit. –tl

Mistä ja miten saa käsiraudat? Mitä tarvitsen health spotissa olevan koneen korjaamiseksi?

J.K.

Mutakylpylässä säädä valvontakamera jakoavaimella uuteen asentoon. Vartija jää tuijottamaan sitä, jolloin pystyt nappaamaan häneltä käsiraudat. Koneen korjaamiseksi tarvitset vaseliinia ja tärinälaitteen kumivyön (kuntosalista), jakoavaimella löydät likaisen suodattimen, joka täytyy pestä. Muista ruuvata kansi kiinni! –tl

Alone in the Dark 2

Olen löytänyt hookin ja köyden ja niitä käyttämällä olen saanut patsaassa olevan oven auki. Mutta siihen seikkailuni loppuivatkin, koska en saa rautaovea auki maanalaisessa luolassa. Mitä minun pitäisi seuraavaksi tehdä? Hallussani on seuraavat esineet: pipe cleaner, paper bag, crank, nickle ja detective's notebook. Pitääkö ruumis työntää reunan yli?

Onneton

Ota ruumiin vierestä piippurassi ja puolikas repeytyneestä muistikirjasta. Yhdistä kirjan palaset ja lukaise se ennen kuin siirryt lukitulle ovelle. Esteen poistat työntämällä sanomalehden sivun oven ali ja tökkimällä avaimen reiästään piippurassin avustuksella. Avattuasi oven näin saamallasi avaimella saavut kellariin, missä deletoit vartijan joko tappelulla tai työntämällä vipua niin, että tynnyri tönäisee pahiksen mereen. –ts

Mitä pitää tehdä lihavan puujalkamiehen tapon jälkeen?

Naati & Jussi

Kun olet hiljentänyt puujalkapapparaisen poimi ilmestyvä sanomalehden sivu. Nyysittyäsi vielä nurkasta taskumatin sido köysi koukkuusi ja heitä koko komeus kiinni patsaan kätöseen. Ovi aukeaa ja matka pimeään voi alkaa. –ts

Miten amuletin saa voodoonaisen huoneesta? Yrittäessäni ottaa sitä ukko väittää: "I can't reach it". Olen tappanut kaikki ukot ensimmäisestä, toisesta ja kolmannesta kerroksesta.

Pulassa oleva

Paikan herrasmiehen laottua vihasi alla poimi tämän jättämä miekkakeppi ja pöydän vieressä lojuva derringeri. Kirjahyllystä löydät vielä yhden opuksen lisää kokelmiisi, sekä palasen pergamenttia. Juokse läheiseen makuuhuoneeseen, jossa nurkkaa vartioivat kätöset kohtaavat loppunsa miekkasi kautta. Nyysittyäsi nyt vartioimattoman pergamentin palasen yhdistä se aiemmin löytämääsi ja lukaise juttu. Huoneen toisessa päässä seisova valkea rintakuva komistuu, kun asetat sille kruunun. Tämän jälkeen voit kolista komerontapaiseen, jonka lattialaatalle on ilmestynyt outo amuletti. Poimi koru ja huomaat teleporttautuneesi talon ullakolle.
Pikkukokin kompuroitua ilman välikohtauksia yläkertaan seuraa tätä ja eliminoi tiellesi asettuva revolverisankari. Palaa alas, jossa käppäile keittiön oven lähettyville odottelemaan pikkukokin paluuta. Tämän tullessa paikalle juokse keittiöön niin, että patsaan heittämä tridentti seivästääkin kokkiparan. Turhia ai-

kailematta päästä ilmat myös isommasta kokista ja poimi paistipannu, lautasellinen paistettuja munia, sekä viinipullo ja puteli myrkkyä.

Myrkytettyäsi viinin vie se läheisten tuplaovien eteen ja tapa paikalle koikkaloihtiva paukkusankari. Viinin tehtyä tehtävänsä ovat ovet auki ja vartijat vainajia, joten mene uuteen huoneeseen ja poimi lattialta kultadubloni. Soittele paikan jukeboksia molempien pelimerkkiesi voimin ja uusi ovi aukeaa narahtaen. –ts

Quest for Glory 2

Olen monta kertaa pelannut pelin läpi, ollut kohtelias, auttavainen ja säilyttänyt kunniani, mutta en siltikään onnistu ikinä saavuttamaan Paladinin arvoa. Miten tämä tehdään? Muutamassa lehdessä on ollut vinkkejä, mistä löytyy paljon puhuttu demoni, mutta siitä huolimatta en minä häntä löydä. Jotenka mistä löytyy demoni?

ABE-79

Doom

Miten Shores of Hellin loppudemoni tapetaan?

Demon Killer

Rocket Launcher, Plasma Gun tai BFG 9000 yhdistettynä vauhtiin tuottavat aikanaan tuloksen. –nn

Miltä tasolta löytää plasma-haulikon ja BFG 9000:n?

Weaponman -94

Missä ovat kolmannen tason (toxic refinery) salaovet? Siis ne, mistä pääsee alun mönjäkuopan toiselle puolelle. Mikä säätelee ulkoilma-alueen nousevaa ja laskevaa osaa? Mikä säätelee kakkostason (nuclear plant) vilkkuvaloalueen seinää, jonka takana avautuu tie moottorisahalle?

Joku

Mortal Kombat

Miten tehdään Liu Kangin, Raydenin, Kanon, Sub-Zeron ja Sonya Bladen lopetusliike?

V.H. ja Cthulhu lives

House of Horror 1

Miten pääsen alkuruudussa olevan talon sisälle?

Lieviön bittirambo

Lands of Lore

Miten pääsen Catwalk cavesiin ja mistä? Mistä saa eliksiirin neljännen osan? Minulla on jo hunaja, suovesi ja earth powder. Miten eliksiiri valmistetaan?

Yksi vaan

Baarin salakäytävästä, jahka eliksiiri on tehty ja örkit torjuttu. Sinulta näyttäisi puuttuvan Bloodstone, jota saa Urbishin kaivoksista. Eliksiiri tehdään White Towerissa Cup of Faithin kanssa. –nn

Mistä saa icewall- ja vortex-taiat?

Rauno Huvio

Jos oikein muistan, ei pelissä ole sellaisia. Puhunet pelin kannessa ja/tai mainoksessa olevasta ikiaikaisesta kuvasta, jossa ne näkyvät. –nn

Linnan ensimmäisellä tasolla on ovi etelään, mutta mistä löytää siihen avaimen? Tasolla 2 on huone, jossa lukee "Dark room". Miten pääsen portaista alas ilman, että joudun saman tason aloituspaikkaan? Samalla tasolla on pitkä suora, jossa on neljä nappia. Mitä siellä pitää tehdä? Tasolla 3 on ovi länteen ja vieressä on mystic key, mutta missä on oveen sopiva avain? Mihin iron key ja worn key käyvät?

Mauno Ahonen

Mitä pitää tehdä Draraclen kaivoksissa, kun Draracle käskee laittamaan lahjan alttarille? Mikä lahja kelpaa ja mistä sen saa? Entä mistä löytyy alttari?

King Westwood

Kaksi vaihtoehtoa, riippuen mitä reittiä eräässä vaiheessa kuljit. Lahja on joko jalokivikoristettu tikari (saa työntämällä tikareita koloon, jossa lukee jotain "dagger for dagger" tms.) tai hopeakuppi. Sohi hiirellä Dralaclen luona, oviaukko on muistaakseni näkyvissä. –nn

Jurassic Park

Olen löytänyt tarhasta toisen lapsen ja avainkortin, mutta kuinka tarhan aitauksen ulkopuolelle pääsee? Olen koittanut mennä portin kautta, mutta se ei onnistu. Pitääkö toinenkin lapsi etsiä ennen kuin portista pääsee?

Avaa tietokoneella bunkkerin ovi, hae sieltä työkalut, pujahda viemäreihin, nouki avainkortti, houkuttele tyttö lautan päälle, hae poika aitauksesta ja marssi seuraavaan kenttään. Viemärin kartat olivat Pelit 2/93:ssa. –nn

Lonewolf

Miten pystyn käyttämään kuudetta aistiani?

Dave

Curse of Enchantia

Miten pääsen eteenpäin luolista, jonne pääsee vedestä? Luolissa on esimerkiksi toivomuskaivo ja kivenmurskaaja.

Make

Kerää kaikki kivet ja anna ne kivenrikkojalle. Katso lisävinkkejä Max & Moritzista.

PELIT SOI!

Lands of Lore

King Westwoodille Pelit 1/94: Brass-helmet löytyy paikasta, missä on paljon suomonttuja. Käytä Freeze-loitsua monttujen jäädyttämiseksi. Kypärän saa monttujen takaa löytyvältä hirviöltä.

Stuckedille Pelit 1/94: Lukitut ovet saa auki avaimilla jotka löytyvät Sadien kaupan lähellä olevasta talosta, jonka oven edessä olevat laudat voi repiä irti.

Kieran & Co.

Antti Uotilalle: Cup of Faithin saat, kun toisella tasolla menet Dark Roomiin, suljet oven ja painat nappia. Nyt voit ottaa syvennykseen ilmestyneen avaimen. Tällä avaimella saat 3. tason luoteisnurkasta löytyvän oven auki. Sieltä löydät avaimen, jolla voi avata 1. tasolta oven, josta pääset kellarikerrokseen. Sieltä löytyy Cup of Faith.

Elf

Lord of the Rings 1

Klonkulle Pelit 1/94: Kukkia Bombadilin vaimolle saa seuraavasti: kaiva lapiolla Tomin talosta etelään olevaa kukkulaa. Löydät Springstonen, jota pieneen lammikkoon tai luolasta löytyvään Tomin anoppiin käyttämällä saat Kultamarjan himoitsemat lumpeenkukat. Briihin pääsee kulkemalla Bombadilin talolta itään pensaikolle asti, pensaikon viertä pohjoiseen ja sen pohjoispuolella taas itään. Kohta löydät tien, jota etelään ja itään seuraamalla pääset Briihin. Käy hakemassa Aragorn Pomppivan Ponin majatalosta ja jatka matkaasi itään. Erään sillan alta pääsee peikkoluoliin, josta löytää tärkeitä taikasanoja. Vielä itään ja saavut kahlaamolle, jonka yli pääsee !Elberethin ja !Luthienin avulla. Nyt oletkin jo aivan lähellä Rivendelliä.

Miska Natunen

Quest for Tires

I'm lostille Pelit 1/94: Kilpikonnalammikon ylityksessä tarvitaan vain hyvää ajoitusta ja onnea. Harjoittelu auttaa.

Miska Natunen

Privateer

Eksyssissä Pelit 1/94: Steltekien robottialus on Derelkt basen lähistöllä, Delta primessä, Rygannonin systemissä. Etsi ensin Monkhause jolta saat arvokasta tietoa.

Henkka

Antti T:lle Pelit 1/94: Mene takaisin Delta Primesta Ryganonniin. Älä yritä tuhota alusta sillä kuolet vain itse. Hanki rahasi, mene Nexusiin ja keskustele erään naisen kanssa baarissa.

Nimetön

AD&D: Pools of Darkness

AD&D foreverille Pelit 1/94: Moander ulottuvuudessa pitää tappaa Tanetal, joka on sydämen haavassa. Käy kuitenkin muut haavat ensin läpi saadaksesi vähän +4 aseita ja muuta mukavaa.

Henkka

Phantasie 3

Lost in Darkille Pelit 8/93: Castle of Darkissa etsi kolme esinettä ja kirjoita niiden alta löytyneet viestit ylös. Pelleile sanojen kanssa, kunnes saat tekstin joka alkaa "Welcome adventurers to my castle...". Tämän jälkeen kipitä Archien ohi (otit kai Castle of Lightissa kääntymissuunnat ylös, täällä ne ovat päinvastoin) ja riko Wand of N. maagisessa ympyrässä. Nikademus lymyilee seuraavan paikan toisessa päässä omassa linnassaan. Muista loitsu #57.

Avatar

Cosmo's Cosmic

Tyrannosaurus Rex Pelit 1/94: Kentän 10 avaruusolennon saa helpoiten tuhottua kiipeämällä oikeanpuoleiselle seinälle ja pudottautumalla hirviön päälle aina kun se tulee lähelle. Toista tätä kunnes hirviö on kuollut.

Kieran & Co.

Prehistorik 2

Nuijamiehelle: Mamojen taso: level 1 = EO61, level 2 = FC42, level 5 = 3401 ja level 6 = 70E1. Kovanaamojen taso: level 1 = 3923 ja level 2 = 5500.

Pirkka Rannikko

Syndicate

Kummisedälle: Varusta joukkosi hyvin (min. 2 jätkää ja pari Gauss Gunia). Kävele katua ylöspäin kunnes vierelläsi on tien molemmilla puolilla portaat. Mene niitä ylös, tapa, ota ase, pakene.

Embo



Miten pääsen pois tulimaasta? Tavaroissa minulla on rahaa, tarjotin, hakaneula, vaahtosammutin, kynä, pullo ja kortti, jolla pääsee muurissa olevasta ovesta.

Mr. X

Mene Magesiin ja anna rahaa ukkelille, joka taikoo sinut siaksi. Mene pois kaupungista ja pääset The Slugsin konserttiin. Ota hiuskasan takaa hiustupsu ja mene tulivuoden luota hakemaan tarjotin. Mene vasemmalle ja hyppää rotkosta, jatka kasettikasan luokse. –tl

Miten saa kaupungista Ben's costume shopista naamarin taikka puvun? Mitä hyötyä on ruuasta, jonka voi ostaa Frank's foodista?

Naati & Jussi

Benin kaupasta ei tarvitse ostaa mitään, vaan jatka Magesiin. Osta kinkku ja syö se.

Mitä pitää tehdä toivomuskaivolla? Mukanani on seuraavat esineet: kolikko, tietokone, puunoksa, merilevä ja paperiliitin? Miten saa magneetin luolasta, jossa on lauta?

Out of action

Heitä kolikko kaivoon. Ota lauta ja yhdistä se isoon kiveen, ja heitä televisio (tietokone?). Tipahdat magneetin päälle ja voit ottaa sen.

Olen juuttunut kylän vasempaan laitaan. Olen jo pistänyt löytämäni karvat vaaleanpunaisen mutantin eteen, lähettänyt kirjeen luolan edessä seisovalle rokkijäbälle, laittanut kasetin kasettidekkiin ja vaihtanut sen tilalle puhelimen, hakenut luolasta jonkinlaisen rasvapurkin ja ottanut pilven päältä säkin. Mitä tehdä kun mukanani on klemmari, rahasäkki, vaahtosammutin, kynä, sukka jossa on rahaa, käyntikortti, jonkinlainen tarjotin, purkki rasvaa ja pilveltä löytämäni säkki.

Curse

Kirje ja metallikasasta löytämäsi postimerkki täytyy panna postilaatikkoon ja antaa luolan suulla olevalle pojalle kasetti (työnnä radiopuhelin nauhuriin). Pääset luolaan, jossa huudat "Help". Ota tuttipullo ja mene pois.

Kun olet käynyt pilven päällä, jatka oikealle, kunnes taivaasta tippuu ovi. Mene sisään ja heitä tuttipullo seinään. –tl

Space Quest 4

Mitä tehdään kivikaudella aikamatkustuksen jälkeen? Mukanani on rahaa, pullo, jänis ja tietokone.

Naati & Jussi

Pelin kopiosuojaus on tässä kohdassa, eli naputtele oikeat koodit ja alus singahtaa matkaan halki avaruuden ja ajan. Saavut Estrosiin. Mene yksi ruutu vasemmalle. Kun näet lentoliskon varjon, mene takaisin oikealle ja yhden ruudun verran alas. Lentolisko nappaa sinut kyytiinsä ja kiikuttaa pesäänsä. Odottele pesässä, kunnes lisko tiputtaa pesään myös yhden Sequel Policen. Tutki poliisin taskut ja ota paperinpalanen talteen. Pesän oikeassa alareunassa on reikä. Mene siitä ja putoat suoraan hunajapupujen syliin. –sa

Olen juuttunut kohtaan, jossa Roger on hypännyt ostoskeskuksesta SQ1:een aikakoneella. Mitä minun pitää tehdä ja miten pääsen pois SQ1:stä?

Minä

Kun olet Vohaulin päämajassa, säädä lasersäteet pystysuoraan, kävele käytävän päähän ja katso kaiteessa kiinni olevaa laitetta. Näet siinä littimen. Piirrä muistiin millainen liitin on, lataa tallennettu tilanne Radio Shackin edestä ja osta samanlainen liitin. Pelaa sitten jälleen itsesi Vohaulin päämajaan, säädä säteet, kävele käytävän päähän. kiinitä liitin PicketPaliin ja kytke koko hoito kaiteessa kiinni olevaan laitteeseen. Sen jälkeen suuntaa pelihalliin. –sa

Curse of the Azure Bonds

Olen tappanut Moanderin, mutten löydä ulos maanalaisesta temppelistä. Kohdasta, josta laskeudun alas, ei jostakin syystä voi mennä takaisin ylös.

EL

Treasure Island Dizzy

Olen jo saanut ostettua veneen ja sen moottorin toisen rannan kauppiaalta. Miten saan sen käyntiin ja mitä pitäisi tehdä?

Omissa maailmoissa

Xmas Lemmings

Onko kenelläkään koodeja? En pääse edes ensimmäistä tasoa läpi!

Velociraptor

Colonel's Bequest

Olen pelannut pelin läpi MILTEI parhaalla arvosanalla, mutta muutama asia jäi mieltä kalvamaan. Olen löytänyt muutaman salaluukun siirtämällä kaappikelloa, peiliä, kahta kaappia yläkerrassa ja patsasta Hedge Gardenissa. Mitä puuttuu ja mitä Celie oikein höpöttää aarteesta? Onko sellainen löydettävissä, ja jos on niin mistä ja miten? Puuttuu myös valuable object taken muistikirjasta. Jos se ei ole aarre, niin mikä sitten? Ja kannattaako häiritä itseään aaveella hautausmaalla? Mitä tarkoittaa vinkki "The bell holds the "key" to something in the basement"? Tekeekö tyhjällä keksipaketilla mitään?

Colonel

Tyhjällä keksipaketilla ei tee mitään. Hedge Gardenin salakäytävästä pääsee kellariin, jossa on ruumiita. Ulkona on kellotorni, joka täytyy öljytä, jonka jälkeen vetäistä kello alas kävelykepillä, ottaa kellosta kanki, ja mennä kellariin. Ruumishuoneesta löydät kangen avulla salaoven, jatka käytäviä pitkin, kunnes saavut jälleen ruumiiden luokse. Haudat saa auki kangella. Jostakin haudasta löytyy aarre eli pussillinen jakokiviä. –ts

Return to Zork

Voiko kyltin juurella kasvavan kasvin ottaa? Korppikotka vain tappaa, kun yritän ottaa sen. Entä mitä kaupungissa pitää tehdä? Olen laittanut patterin kristallipalloon ja vaihtanut liput Waifin lahjaan. Mitä Old millin juopolle pitäisi tehdä?

The Agent

Loom

Kuinka saan F-nuotin ja mitä sen saamisen jälkeen pitää tehdä?

Pekka Tuomi

Wizardy 2: Knights of Diamonds

Mikä on viidennen kerroksen arvoituksen ratkaisu?

A-pu-va

Quest for Glory 4

Kuinka Rusalkan saa vapautettua kirouksesta? Mitä teen kumikanalla tai rehydration solutionilla? Mitä pitää tehdä Tanyalle? Miten pääsen kahden goonin ohi hautausmaalla olevassa linnassa?

Mr. X

Kumikanalla ei tee mitään. Vain baladini voi vapauttaa Rusalkan. Ensin täytyy nähdä diodyrin haamu (yöllä), juttele Rusakalle, juttele mustalaisille, mene hautuumaalle ja lue hautakivet läpi. Palaa Rusalkan luokse, joka kertoo automaattisesti sinulle oikean nimen. Pyydä häneltä pätkä hiuksia. Osta kaupasta luuta ja yhdistä hiukset luutaan. Mene hautausmaalle yöllä. Hakkaa luudalla oikealla edessä oleva hauta auki, kummitus tulee esiin, se täytyy tappaa. Palaa Rusalkan luokse. Suutele Rusalkaa.

Luostarin sisällä on lasikaappi, jossa on kuivunut domovoi. Jäytä Rehydration solutionia siihen, hän erää eloon. Mene seuraavana yönä domovoin luo, joka pyytää ottamaan nuken kaapista, jatka linnaan ja anna nukke Tanyalle. Goonien ohitse ei tarvitse pää[illegible] –ts

Wolfenstein 3D

Kuinka monta salakäytävää toisessa kerroksessa on ja missä ne sijaitsevat?

Wolf

Eye of the Beholder 3

Pitääkö mausoleumi mennä ensiksi läpi? Mihin asentoon vivut pitää jättää? Miten mausoleumissa pääsee kuuden laatan ohi? Takana on luurangon pää, joka heittelee tulipalloja? Mistä saa Water Breathing -loitsun? Mitä maagien killassa tai metsässä pitää tehdä?

Delmair

Miten saan korjattua vivun paikassa, joka on veden alla ja siellä on seinissä neljä reikää, joista tulee vettä? Mistä korjausväline löytyy?

Harri-possu

The 7th Quest

Mikä lause pitää tehdä purkeista, jotka ovat kaapissa?

Seven

The Dark Half

Miten pääsee kaupunkiin neljäntenä päivänä, kun poliisit vartioivat taloa? Tekeekö lintupillillä mitään?

Viksu

Betrayal at Krondor

Läppärissä sanottiin, että Nighthawkien päämajassa olevan oven saa auki "du Sandaun avaimella". Mistähän kyseisen avaimen saa? Olen jututtanut Navon du Sandauta, mutta se ei auttanut. MINKÄ kaupungin pohjoispuolella on Kahoolin temppeli?

Ovet Auki

Kun olet suorittanut (Kahoolin?) temppelin kokeen, paljastuu Du Sandau ja tappelun jälkeen avain on sinun. Kahoolin temppelin tarkkaa paikkaa en ulkoa muista, sorry. –nn

Bloodwych

Miten pääsee tasolla "My key I bestow to those who can solve this maze" alkuportaikosta oikealla olevalle alueelle, joka on suljettu pilareilla ja seinillä ja jonka alle "Welcome back" -por-

taikko vie? Onko sen yläpuolella olevalla tasolla salahuoneita? Mitä timantinmuotoisilla syvennyksillä tehdään? Olen löytänyt "Welcome back" -käytävästä kummatkin kääntölaatat. Jos vika on alkupään seinänhävittäjissä, mitkä pitää olla päällä? Onko juju jonkin luukun löytämisessä (tiputtautuminen alas), "Welcome back" -käytävän avaamisessa vai jossain muussa? Trueview, dispellaus, seinien naputtelu ja ruutu johtajana eivät vaikuta mitään! Apua!

Avatar

Captain Comic 3.0

Mistä löytää taikasauvan? Pistetä on 278 400, mutta tehtäviä on vielä tekemättä. Kruunua ei saa, koska siihen tarvitaan lamppu. Lamppuun ei ylety edes hyppykengillä, joten ilmeisesti pitäisi olla se taikasauva.

Satu Tuomela

Indy 4 Adventure Game

Mistä ja miten saa puukon? Miksi kamelit ovat aina myöhässä? Pitääkö tikarin heittäjälle antaa jotakin?

Help me

Työnnä Sophia veitsenheittäjän luo, jolloin tikarinheittäjä luulee saaneensa uuden apurin. Sophia suuttuu sinulle. Tikarinheittäjältä saat puukon. Kamelikysymystä en ymmärtänyt. –ts

Ultima 7: Serpent Isle

Olen kastanut tyhjän Soul prisman temppelien Ethicality, Discipline ja Logic vedessä, mutta mitään ei tapahdu. Mitä pitää tehdä? Missä sijaitsee Bane?

JJL

Faery Tale

Miten pääsee kuolematta Citadel of Doomiin? Ukko astuu aina liikaa laavaan ja kuolee. Hahmon vitality on noin 200 ja örkit eivät pysty vahingoittamaan sitä mitenkään. Taikasauva kädessä ei auta yhtään (eikös se siellä jossain pitänyt olla kädessä?).

Avatar

Dungeon Master

Miten pääsee 11. tason alun ohi? Tarkat kävelyohjeet edestakaisin, kiitos.

Avatar

Ja mitähän tason 11 alussa on ongelmana? Vähän pitempiä selityksiä, kiitos. Jos hirveästi yritän arvata ongelmaasi, niin ehkä puhut kaaosritaritason salaluukuista, jotka sulkeutuvat ja menevät kiinni käytävän päässä astuttaessa käytävän päässä olevan kytkimen päälle. –nn.

X-Wing

Mikä on helppo tapa selvittää TOD 2:n tehtävä 7 ja TOD 3:n tehtävä 10?

Avatar

Indy 3 Adventure Game

Olen juuttunut kirjaston jälkeiseen katakombiin. Miten pääsen ritilän takana olevan arkun luokse?

Indy

Pääset arkun luokse toista kautta, seikkaile ympäriinsä katakombien eri huoneissa.

Castle of the Winds

Olen juuttunut neljänteen kerrokseen. En löydä MISTÄÄN reittiä alemmalle tasolle. Mistä apu?

Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate

Olen juuttunut alkuun. Mistä löytää kullan ja miten sen saa? Missä on juusto, jota hiiri pyytää pääsystä kaivokseen?

Tero K.

Tavernassa on menossa tappelu, jossa yhdeltä tyypiltä irtoaa kultahammas. Juusto löytyy pääkalloluolasta arkusta. –tl

NetHack 3.0

Miten koiran voi opettaa noutamaan? Entä miten voi hypätä? Kone sanoo vain: "You can't jump very far." Mitä eroa on pelata peliä täyden/uudenkuun aikaan ja muulloin? Mikä aiheuttaa henkiinheräämiseni muumiona?

Keskivertoidiootti

Muistaakseni kaupassa näin: kun koira nyysii esineen, vihellä pilliin ja kun koira tulee, palkitse koiranruoalla. Jatketaan jonkin aikaa. Hyppimiseen tarvitaan sopivat saappaat. Täydenkuun aikana on ainakin enemmän vilskettä. Tjaa-aa, liika NetHackin peluu ehkä? –nn

Bureaucracy

Mitä paranoidin kysymyksiin pitää vastata linnan sisällä? Miten saan pankista vanhaan osoitteeseeni tulleet postit tai osoitteenvaihtolomakkeen? Mistä saa rahaa, kun kaikki vaativat sitä?

Keskivertoidiootti

Maniac Mansion

Pelin läpipääsyohjeessa käsketään ottamaan olohuoneen putkiradion putki. En löydä sitä.

Bernard

Putkiradio pitää ensin avata ja vasta sitten voit ottaa sieltä putken. –nh

Helsingin Jäähallissa
22.-24.4.1994
MODEL EXPO '94
Teknisten Harrastusten Messut



Mainonnassa mukana mm.:





TULE, NÄE ja KOE!

Ainutlaatuinen mahdollisuus nähdä koko Suomen tekninen harrastusmaailma kun se laajempana kuin koskaan aikaisemmin kokoontuu alan perinteiseen huipputapahtumaan. Tämä harrastajan "Mekka" keräsi 20.000 kävijää viime vuonna. Nyt on tarjolla kaikkea enemmän kolmen päivän aikana, nyt täpötäydessä Helsingin jjäähallissa, kuten:

□Pienoismalleja: satoja, mikroista makroihin, lennokkeja, autoja, laivoja, pienoisrautateitä muovi-, erikois-, keräily- ja museomalleja □Hienomekaanisia laitteita □Harraste elektroniikka □Tietokonepelit □Ilmailu □Autoilu □Rautatieharrastus □Veneily □Kirjallisuutta □Alan kaupan osastoja; tarvikkeita, tuoteuutuuksia & messutarjouksia □Museoita □Harrastekerhoja & yhdistyksiä □Lajiliittoja □Harrastetarvikkeita □Radio-ohjattavien autokisat ja venekisat □Yleisönäytöksiä □Työnäytöksiä □Yleisökilpailuja...

...Ja paljon paljon muuta nähtävää, koettavaa ja ihmeteltävää, koko perheelle!

Aukioloajat:
PE 12-20; LA 10-20; SU 10-18
Liput: 40,-/20,-

Exposssa Nähdään!

Model Expo
PL 394, 00151 Helsinki
puh: 90 505 5054 fax: 90 505 5057

Jaossa upeita tikkuja!



CH Products on yksi maailman johtavia joystick-valmistajia, joka on kunnostautunut muun muassa erilaisten lentotikkujen tekijänä. Tämänkertainen kilpailumme koskeekin nimenomaan CH Productsia ja jaossa on tietysti sen maahantuojan Sanura Suomen lahjoittamia CH Productsin tuotteita.

Kysymykset kuuluvat:

1. Mitkä seuraavista ovat CH Productsin tuotteita:
a) Mach 3
b) Jetstick
c) Thrustmaster
d) Gamecard 3 Automatic
e) Virtual Pilot?

2. Minkä maalainen CH Products on?
a) taiwanilainen
b) saksalainen
c) yhdysvaltalainen

3. Mikä on mielestäsi paras joystick?

4. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Oikein vastanneiden PC-omistajien kesken arvotaan seuraavat Sanura Suomi Oy:n lahjoittamat tikut:
1. Flight Stick Pro (arvo noin 600 mk)
2. Flight Stick (arvo noin 400 mk)
3. Jetstick (arvo noin 300 mk)

Amigan omistajien kesken arvotaan kolme tikkua:
1–3 Competition Pro 5000 (arvo noin 170 mk)

Lähetä vastauksesi postikortilla **16.5.1994** mennessä osoitteella
Pelit
Joystick
PL 64
00381 Helsinki

Muista mainita konemerkkisi ja nimesi ja osoitteesi! Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä.

Langoille lent



Suomen On-Line Pelit on avaamassa edullista yhteyttä englantilaisen On-Line Entertainment Ltd:n peleihin, joihin kuuluu muun muassa kuuluisa Air Warrior.

Nyt joka pilotilla on ainutkertainen mahdollisuus päästä tutustumaan salaperäiseen lentäjäässien maailmaan perustelemalla meille, miksi.

Eli lähetä postikortilla muutaman sanan perustelu, **miksi juuri sinun pitäisi päästä lentämään ja millä eväillä aiot kokeneitten ässien seassa pärjäillä.**

Vastanneiden kesken arvomme **3 SVGA Air Warrior -tietokonepelipakettia** (sisältää linjapelimahdollisuuden) ja niihin liittyvät **kahden viikon erittäin edulliset lentelyajat** valitsemanasi ajankohtana.

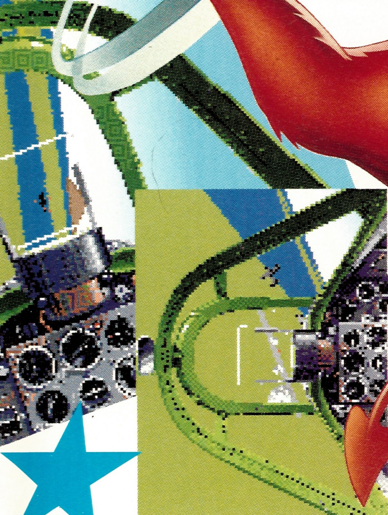
Muistathan, että linjoilla lentely vaatii paitsi modeemin myös vahvan lentosimulaattorikokemuksen.

Prologi

Sarjan täysin tekaistut henkilöt jatkavat täysin tekaistussa ympäristössä elämän tosiasioiden pohdintaa.







Vastaukset postikortilla **16.5. 1994** mennessä osoitteella
Pelit
Air Warrior
PL 64
00381 Helsinki.
Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Mikä on pikkupirun nimi?



Gremlinin julkaisema Litil Divil arvosteltiin tammikuun lehdessämme ja nyt kysylemme, mitä arvostelusta jäi mieleen. Kyseessähän on yhdistetty toiminta-puzzlepeli, jossa puzzlet ovat mielenkiintoisia ja vaativia ja varsinkin näyttäviä.

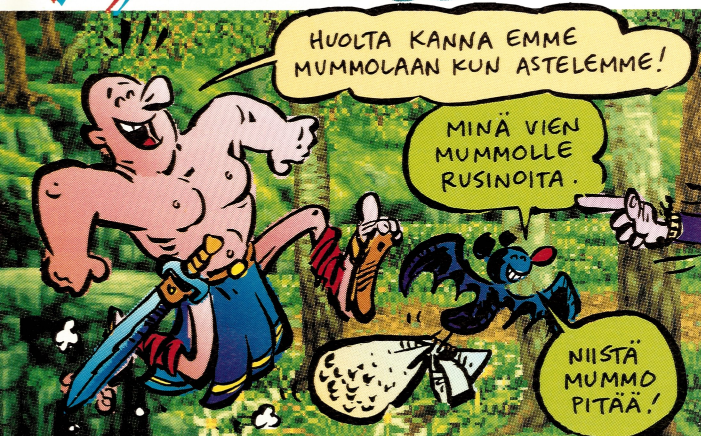
Kysymykset kuuluvat:
1. Mikä on päähahmon nimi?
2. Mitä hänet lähetetään etsimään?
3. Miksi juuri hänet valittiin etsintähommiin?

Oikein vastanneiden kesken arvomme viisi pakettia, jotka sisältävät
Litil Divil -pelin (PC, PC CD-ROM tai Amiga CD32),
todella upean Litil Divil -julisteen
ja Chupa Chupseja!

Vastaukset postikortilla **16.5. 1994** mennessä osoitteella
Pelit
Litil Divil
PL 64
00381 Helsinki
Muista mainita konemerkkisi ja nimesi ja osoitteesi sekä oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä.

KYÖPELIT

Epilogin prologi





PC:N OHJELMOINTI-YMPÄRISTÖ TUTUKSI

PC Pintaa Syvemmältä on tarkoitettu ohjelmoijalle tämän käyttämästä kielestä riippumatta. Kirja kertoo, miten PC:n ohjelmointiympäristö otetaan haltuun "rautatasolla". Kirjassa perehdytään mm:

- näytönohjaimen tunnistukseen
- näppäimistön ohjelmointiin
- kiintolevyn ohjaukseen
- keskeytyksiin
- ANSI-koodeihin
- BIOS-toimintoihin
- dokumentoimattomiin DOS-kutsuihin

PC Pintaa Syvemmältä -kirjassa on lukuisia C-kielellä tehtyjä ohjelmaesimerkkejä sekä liitteinä "rautaohjelmoinnin" perusteena olevat BIOS- ja DOS-toiminnot.



Puhelintilaukset numerosta 90 - 120 671.

TILAA LEHDEN KORTILLA TAI PUHELIMITSE!

UUSI UPEA PELIT -KANSIO

Kerää vuoden lehdet yksiin kansiin!

vain 36,- kpl
+ lähetyskulut.

Mukana vuosilukutarra.

SOITA HETI (90)120 671
tai faxaa (90) 120 5680.

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 kpl tai useampi.



PELIT

Huikeita juttuja Tulossa

English Summary

Bubba & Stix (Core) A great surprise! The idea is original and fun. It's a pity that the game is so short.
Command Adventures Starship (Merit Software) is trying too hard. Too simple and mediocre.
Darkmere (Core) Quite good, if a little unoriginal.
Dragonsphere (MicroProse) MicroProse has struck gold! An enjoyable and interesting adventure which deserves an Oscar.
In Extremis (Blue Sphere/U.S. Gold) is a slow and boring Doom-wanna-be.
Iron Helix (Spectrum Holobyte) Seems like the designers themselves have found the game boring.
Isle of Dead (Merit Software) fights hard to be the poorest game of the year.
Journeyman Project (Presto Studios/Gametek) is the first real game of all the CD-ROM "games". It restores faith in the future.
Lawnmover Man (Sales Curve) The animation and sounds take full advantage of CD-ROM, but it isn't THE CD-ROM game, yet.
Liberation (Mindscape) Highly addictive, the best Amiga adventure so far.
Merchant Prince (QQP/Mirage) is a masterpiece, especially when played with a friend.
Microcosm (Psygnosis) Entertaining sounds and graphics. The game itself is a boring shoot 'em up.
Nomad (Gametek) Simple action with a poor user interface.
Perihelion (Psygnosis) is a disappointment after the first impression.
Privateer: Righteous Fire (Origin/EA) has a tired plot and too easy missions. Hopefully the next data disk will be better.
Puggsy (Psygnosis) The slow tempo makes the player a bit dreamy. Quite fun, however.
Settlers (Blue Byte) Better than the original SimCity, much more to do and much more fun!
Starlord (MicroProse) has no challenge, no artifical intelligence, no strategy. Why was it released?
The Elder Scrolls: Arena (Bethesda/U.S. Gold) Legends of Valour – The U.S. Version. Big is not always better. Has promise for a brighter future, though.
Ultima VIII: Pagan (Origin/EA). More an action adventure than roleplaying. Good.
Unnecessary Roughness (Accolade) Quite good, but no match for FPS Football Pro. Excellent play-editor.
When Two Worlds War (Impressions) A simple game with a complex user interface and no contents.

Haastatteluja! Esittelyjä!

Jyrki J.J. Kasvi vietti maaliskuun Valloissa ja käväisi nähtävyyksien lisäksi katsomassa myös, mitä kuuluu Tsunamille, Sierralle, SSI:lle ja LucasArtsille. Luvassa on siis mielenkiintoisia haastatteluja ja uusimpia uutuuksia koko loppuvuodeksi!

Messuja!

ECTS-messut, pelialan tärkein eurooppalainen tapaaminen, pidetään huhtikuussa Lontoossa. Pelit-lehti on tietysti mukana ja raportoi sekä uutuudet että myöhästyneet.

Ratkaisuja!

Nyt kun Space Quest 5 saatiin loppuun, on vuorossa Ultima seiskan ratkaisu. Jonossa ovat Lands of Lore ja Hand of Fate.

Arvosteluja!

Juuri lehtemme aloittessa matkansa kohti painokoneita, alkoivat kaikki odotetut pelitkin ilmestyä. Koska meidän täytyy pysyä aikatauluissamme, päinvastoin kuin pelitalojen, vasta ensi numerossa esiintyvät sellaiset nimet kuin Pacific Strike, Seawolf, F-14 Fleet Defender ja moni moni muu. Sen sijaan Mechwarrior II julkaistaan vasta syyskuussa ja Star Trek: The Next Generation aikaisintaan kesäkuussa. Aina ei onnistu!

Pelit 4/94 ilmestyy 15. kesäkuuta. Pane päivämäärä muistiin!



Across the Rhine.
1942 – Pacific Airwar.

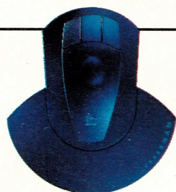
NYT VOIMA ON KANSSASI



CYBERMAN™ JA SOUNDMAN™ WAVE LUOVAT UUSIA ULOTTUVUUKSIA

Tarvitset tehokkaita välineitä uudessa uljaassa äänien ja 3D-pelien maailmassa. **CyberMan** on futuristinen vuorovaikutteinen ohjausväline, joka antaa sinulle mahdollisuuden ohjata kolmessa ulottuvuudessa. Se on ainoa laite, jossa on tärisevä feedback-toiminto, joten tunnet toiminnan nahoissasi!

SoundMan Wave*, on uuden sukupolven OPL4-pohjainen äänikortti, joka käyttää kehittynyttä wavetable-synteesiä tuottaakseen aidointa mahdollista 16-bittistä ääntä ja musiikkia. **TODELLISEN toiminnan ja äänen tietokoneellesi tuo CyberMan ja SoundMan Wave.**



CYBERMAN & SOUNDMAN WAVE OVAT SAATAVANA KAIKISTA HYVINVARUSTETUISTA TIETOKONEALAN JÄLLEENMYYNTIPISTEISTÄ.

LISÄTIETOJA SAATTE LOGITECHIN VIRALLISELTA MAAHANTUOJALTA TOPTRONICS OY:LTÄ PUH: **(921) 254 6666**



* Takuuvarma yhteensopivuus Sound Blasterin, SB Pron, AdLibin ja General MIDIn kanssa. Sisältää SCSI CD-ROM -liitännän sekä joystick- ja MIDI-portit. Mukana 5 arvokasta ohjelmapakettia.